Tot.353

无双 X DQ 勇者斗恶龙 英雄传 暗黑龙与世界树之城震撼公布

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



研究中心

塞尔达无双

特快专递

苍蓝雷霆 神枪伏特

女神异闻录 4

究极无敌背桥摔

LoveLive!

学院偶像天堂

攻略透解

討鬼伝 極

系统变化详解 + 新武器使用心得 + 新大型鬼讨伐指南

暗黑破坏神III 终极邪恶版

资料片新系统解析 + 开荒指南

DLC 补完计划

使命召唤 幽灵

灭绝模式 DLC 4

黑暗之魂 II

铁之古王的王冠

热点追踪

Twitch 争夺战

亚马逊的游戏野望

不堪喷子骚扰

上千开发者联名抗议

新游公布了?

想玩还得等几年!

2014.9A 定价:RMB 14.00

ISSN 1008-0600

17>

9 771008 060006

Gamehalo

特别收录 UCG 2014 科隆游戏展纪行

最上游 十大最应该复活的日式游戏系列

热血最强 忍者龙剑传 II 超忍难度全程无伤

游戏试玩 绅士戏猫! 讨鬼传 极 实况试玩



赠 Gamehalo高清光盘 + 最终幻想 剧场韵律 谢幕 精美海报

五花八门

www.i5h8m.com




英雄集结！
死亡天使玛瑟尔的邪恶羽翼由你来粉碎！
DIABLO
REAPER OF SOULS
《游戏黄金眼》第 20 期评测视频
《暗黑破坏神 Ⅲ 终极邪恶版》
榜单节目
最上游第五期
细数十大最应该复活的日式游戏系列
你所朝思暮想的经典是否就在其中，
快来看看吧！
土豆视频
腾讯视频
17173视频



TV GAME半月刊
2014.9A

总第 353 期

COVER STAFF
封面用图：讨鬼传 极
封面设计：anubis
©コーエーテクモゲームス All rights reserved.



SCEJA发布会游戏情报直击





女神异闻录4 究极无敌背桥摔



黑暗之魂Ⅱ 铁之古王的王冠

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 新闻专题
4 进击最前线
6 游戏情报站
11 编辑视点
12 热点追踪
16 黄金眼
18 排行榜
前线狙击
20 科拉传奇
24 混沌之戒Ⅲ 前传三部曲
26 大江户锻造师
28 零 濡鸦之巫女
30 传说频道

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
32 讨鬼传 极
45 暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版
研究中心
52 塞尔达无双
特快专递
66 女神异闻录4 究极无敌背桥摔
72 苍蓝雷霆 神枪伏特
79 LoveLive！学院偶像天堂
DLC补完计划
84 黑暗之魂Ⅱ 铁之古王的王冠
88 使命召唤 幽灵 灭绝模式DLC 4
92 成就奖杯堂
94 3DS应援团
96 PS CLUB
98 Xbox Style

游戏文化 GAMES CULTURE

99 TGS 2014前瞻
106 多边共享
108 乐游体育

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：马晓帆

编　　委：冯 健
王锐愚
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年9月1日
定　　价：人民币14.00元

SCEJA 发布会 游戏情报直击

焦点 OUR FOCUS

2014 年 9 月 1 日，SCE 日本召开了新闻发布会，为即将开始的 TGS 展所做的预热。本次发布会主要围绕 PSV 和 PS4 的游戏情报展开，SCEJA 新任总裁盛田厚在致辞后便表示本次将介绍 44 个游戏，瞬间将所有媒体和玩家们胃口吊起。不过很遗憾，这 44 个游戏中大部分都是已公布的作品，而让万千玩家们魂牵梦绕的《FF15》等超级大作始终没有出现。尽管如此，本次发布会依然有让全场咋舌的新料，在此我们罗列了本次发布会上一些重要情报，各位读者们不妨来围观一下。

文 大汉&梦叶 美编 anubis

《海贼无双 3》强势登陆次世代



自从 2012 年发售以来，该系列目前累计销量已经突破 200 万套！而本届发布会上公布的《海贼无双 3》更是首次登陆次时代平台。从目前公布的信息来看，新作的剧情将会推进到顶上战争之后，角色的招式也发生了变化，比如路飞就新增了经过两年修炼后才习得的“火拳铳乱打”！而全新的大魄力演出动画也是必不可少的，原作中各种名场面更将以高清画面重新演绎，一定会为系列粉丝带来全新的感动。游戏预定于 2015 年登陆 PS4、PS3 以及 PSV 平台，首段 PV 和更多详细情报将会在之后的 TGS 大展上公布，让我们拭目以待吧！

《夏日课堂》虚拟与现实的超次元接触



本作可以称得上是这次发布会上的又一大亮点，结合了索尼的 Project Morpheus 设备实现的最新 VR 技术，使得呈现在玩家眼前的角色具有非常强的存在感，本作将由《铁拳》小组负责开发，原田胜弘担任监督。游戏的具体类型和游戏方式并没有公布太多信息，而就发布会上的影像来看，玩家可以通过点头、摇头甚至简单的对话与游戏中的角色进行互动，据制作人原田胜弘称，游戏中将会出现先非常多的角色与玩家进行互动，玩家只有亲身体验过以后才能真正了解这种 VR 技术所带来的革命性体验。虽然本作的噱头过于明显，但这种技术如果能与今后的游戏结合（比如可以让玩家近距离接触游戏中的经典角色等等）真可谓卖点十足，游戏目前以确定出展本届 TGS 大展，即时还会有更多的详细内容放出，各位感兴趣的玩家记得持续关注哦。



▲这样的视角怎么看都觉得是绅士福音啊

《如龙 0 誓约之地》上个世纪 80 年代的日本浮世绘

在前几期杂志中我们曾经提到过讲述系列最初故事的《如龙 0 誓约之地》。而在本次发布会上，SEGA 为我们带来了游戏的最新影



■系列作品里的两位“名角”在本作中多了一份年轻人独有的英气

像。故事发生在1988年处于经济泡沫时代的日本东京，视频的主角桐生一马带着年少气息，在痛揍一个小混混后，居然拿走了他的现金，并带着一点点痞气离开。这些都是我们在以往的作品中所不曾见过的光景。而视频尾声那“21世纪再开发计划”字眼的特写想必也与故事有相当密切的关联。本作将通过双主角演绎剧情，除了我们熟悉的桐生一马之外，还有西装革履的年轻版真岛吾朗。制作人名越稔洋表示，在TGS期间还会公布一段长达15分钟左右的游戏影像，希望在其中我们能了解到更加多的游戏细节。

《女神异闻录5》男主角公开

《女神异闻录》系列从3代开始，被许多玩家美誉为日式RPG的新希望。丰富有趣的仲魔及技能系统、如同GAL游戏般的Commu系统所展现的人生百态，以及目黑将司创作的标杆级游戏音乐……这些要素构成了这款曾为PSV挑起大梁的优秀日式RPG系列。而在发布会期间公布的新作动画影像中，我们终于看到了疑似《女神异闻录5》主角的人物，游戏发生的舞台也从前作的“乡下”回到了颇像涩谷的大都市。在之前公布的消息中我们了解到，从“束缚”中“解放”是本作的主题之一，而片尾最后众人被时间所“束缚”所表现的停滞是否是剧情中的某种要素呢，其答案可能还需要等到明年才能揭晓。



■相较前几作主人，本作的主人公看上去更加的秀气了（像哈利波特？）

《生化危机 启示录2》神秘概念影像公开



概念影像释出。在这段影像中我们看到了一个小女孩穿越人群的慢动作长镜头，而随着镜头的推移，周围的人群纷纷变成了丧尸。而起先小女孩周围的人所佩戴的手环仍为绿色，而成为丧尸后便纷纷变成了红色，似乎也预示着某种检测或者是控制装置。剧制作团队表态，《启示录2》将舍弃前作所使用的世界观和剧情，重新定义丧尸游戏，并给与玩家们“原汁原味的恐怖”。虽然这句话从Capcom的团队里说出来实在是不能再耳熟了，但本作毕竟还是《生化危机》，想必届时还是会有不少同学妥妥的买账付费吧。

《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》泛“无双化”愈演愈烈



“DQ系列”自从8代之后除外传类性质作品外已经远离PS系列主机10年之久。但是谁也没有想到，与PS系列主机阔别10年之久的《DQ》居然会以这样的方式回归。本作由Koei Tecmo旗下以开发无双游戏而出名的ω-Force工作室开发，因此本作很可能是一款《DQ》主题的无双类游戏，虽然官方将其定义为ARPG，但是就目前的宣传影像来看无论如何都给人“类无双”的感觉。同所有同类游戏一样，本作也允许玩家使用“《DQ》系列”历代的名角色在战场上驰骋，剧情的制作自然是王道式的“勇者斗恶龙”，当然其中肯定也不乏关公战秦琼的桥段。本作将在明年登陆PS3/PS4，届时且还将推出“金属史莱姆”PS4限定版主机。



■主机上那一“坨”银色史莱姆喜感无限



人气动作游戏将《噬神者2 炸裂》宣布登陆PS4和PSV。本作是第一次登陆次世代平台，在预告片中可以清晰地看到PS4版独有表现出的光源和画面效果。



“《高达》系列”PS4新作概念影像公布。尽管这部宣传片几乎不说明问题，只是单纯地罗列了包括最新的独角兽高达在内的大部分高达主角机体，不过以其建模的外观看来似乎像是“VS”系列的作品。



《伊苏》系列面向PS4新作公布，标题未定。主角依然是系列玩家们熟悉的红发剑士亚鲁多。从已公布的影像来看，本作将采用第三人称追尾视角，同时更加强调跳跃回避和剑技等动作要素。



进击最前线

在 PAX 展会之前 Deep Silver 就曾传出过将要有新消息公布，当大家都以为会是《黑道圣徒》的次世代续作时，官方却带来了一款相当于增值 DLC 内容的作品，不过就目前公布的最新情报来看还是非常值得一玩的。而《口袋妖怪格斗竞技场》的公布则让所有人都惊讶不已，两位知名制作人的加入也是赚足了眼球，不知道如此怪物级别的系列在格斗游戏界是否能再次引发“海啸”呢？下面还有更多精彩内容，赶紧来看看吧。

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽





花舞少女 夜来舞会

ハナヤマタ よさこいLIVE!

●简介

由漫画家滨弓场双创作的漫画《花舞少女》改编动画已经从 7 月开始热播了，与此同时，其改编的游戏也随即公开宣布登陆 PSV 平台。本作既是一款音乐游戏，同时也是一部文字冒险游戏。讲述夜来舞社的 5 位成员为了筹备 10 天后的学园祭表演而进行特训的故事。AVG 部分中玩家可以自由地以不同角色的视点观看剧情，而且根据选择角色不同，故事的路线也会变化。剧情到放学后就会进入夜来舞社的活动时间，这部分的玩法类似于《初音未来歌姬计划》系列”的玩法，根据歌曲的节拍输入画面提示的按键，同时 5 位角色会在背景进行跳舞。

【文：宇宙人】



●机　种：PSV
●类　型：音乐
●发行商：BNGI
●发售日：预定 2014 年 11 月 13 日

●亮点细数

热播动画改编
风格可爱的音乐游戏

藤子·F·不二雄角色大集合！SF喧哗派对！！

藤子·F·不二雄キャラクターズ 大集合！ SFドタバタパーティー!!

●简介

作为一款纪念藤子・F・不二雄诞生 80 周年的作品，其中不仅收录了了人见人爱的哆啦 A 梦，众多老师笔下的经典漫画角色也会齐聚一堂，展开一场热闹无比的聚会大冒险！玩家需要通过大富翁的游戏方式与其他角色一决高下，期间不仅可以得到一发逆转局势的强力道具，还有大量忠于原作的迷你游戏，例如“空气炮对决”“胖虎卡拉 OK 耐力赛”“竹蜻蜓飞行挑战”等等，玩家还可以收集角色卡片并获得特殊能力，发生特殊事件时插入的原作画面也绝对会让漫画迷们感动不已。各位喜欢“蓝胖纸”和藤子・F・不二雄的同学可千万不要错过哦！

【文：梦叶】





●机　种：Wii U/3DS
●类　型：益智
●发行商：BNGI
●发售日：2014 年 11 月 20 日

●亮点细数

藤子・F・不二雄诞生80周年纪念作品
经典角色大集结





口袋妖怪 格斗竞技场

Pokken Tournament

●简介

相信各位玩家在看到本作的英文标题时一定会像小编一样感到惊讶吧，没错！本作就是由任天堂与Bandai Namco共同企划的一款以口袋妖怪为主题的3D格斗类游戏，并且请来了两位知名格斗游戏制作人前来助阵，他们分别是负责《铁拳》系列原田胜弘和负责《灵魂能力》系列的星野正昭。其制作初衷是希望进一步拓展口袋妖怪系列的游戏类型，让玩家通过充满动作性的口袋妖怪对战，体验到不同于系列其他作品的游戏乐趣。从已经公布的游戏影像中可以看出，口袋妖怪的格斗招式不仅丰富而且终于原著，甚至还引入了最新的MEGA进化系统，游戏的场景中也充满了系列各种经典的元素。格斗方面并不像《铁拳》或《灵魂能力》那样拥有不同的段位，反而出现了类似《街霸IV》SA系统的蓄力破防招式。不过，既然是打着口袋妖怪的头衔，游戏的内容必定会丰富多彩，制作人原田胜弘也表示，本作将不会只仅限于格斗这一种游戏类型，让所有喜欢口袋妖怪的人都能玩的开心，才是本作所要达到的最终目的。

【文：梦叶】

●机　种：ARC
●类　型：格斗类
●发行商：Bandai Namco Games
●发售日：2015年内

●亮点细数

《铁拳》+《灵魂能力》+《口袋妖怪》
完全新类型的《口袋妖怪》游戏

前线短讯息

01 F2P类多人在线射击游戏《战争框架》将于今年9月3日登陆Xbox One平台。

02《幻幻球2》将于今年10月14日登陆PS4平台。

03《特斯拉学徒》将于今年9月11日登陆Wii U平台。

04 SNK旗下的《合金弹头3》今冬登陆PS4、PS3、PSV平台，新增在线联机功能。

05 SNK在7月30日为《侍魂》系列申请了新的注册商标(侍魂 サムライスピリッツ)，从注册信息来看本作很有可能是一款多人在线格斗类的F2P类游戏。

06《梦陨篇章　无尽之旅》将会在2015年年初率先登陆PS4平台，之后还会在Xbox One平台推出一款名为《梦陨篇章 重生》的作品。

黑道圣徒 冲出地狱

Saints Row: Gat Out of Hell

●简介

刚刚于8月29日召开的西雅图PAX游戏展上，"《黑道圣徒》系列"制作组Volition公布了4代的衍生类作品《黑道圣徒 冲出地狱》，并将以数字下载的方式发售。剧情方面则紧接前作，外星人什么的已经不足畏惧，地球也早已灰飞烟灭，主角一行人真正可以称得上"宇宙最强"了，所以本次圣徒们所要面(diao)对(da)的敌(dui)人(xiang)就变成了来自地狱的恶魔军团！前作担任总统的主角，因为被恶魔之王撒旦逼婚而强行拖入了地狱，而玩家将扮演其手下两位得力圣徒约翰尼·盖特和凯恩丝前往"抢婚"。既然来到了魔界一般的地狱，超能力相应就变成了超自然的魔力，不仅在高速奔跑状态会产生火焰，飞行时还会长出翅膀，甚至还加入了以七宗罪为主题的七把地狱大杀器！(如果系列前几作中出现的"棒状型"近战武器还



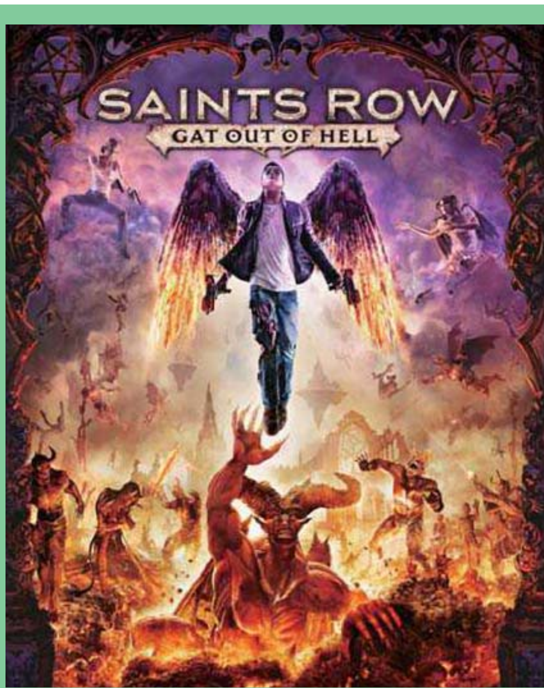
不能称之为罪过的话，不禁好奇这次对应欲望的武器会出格到什么地步。)同时公布的还有《黑道圣徒IV高清连任版》(Saints Row IV: Re-Elected)，这个实体版本将同时收录前者以及4代的所有内容(包括DLC)，但只会推出次世代版，售价方面后者也比前者贵了20美元。

【文：梦叶】

●机　种：PS4/PS3/Xbox One/Xbox 360
●类　型：第三人称射击
●发行商：Deep Silver
●发售日：2015年1月27日

●亮点细数

酷炫的超自然能力
天使与恶魔齐舞





游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

08.26 Capcom 起诉 Koei Tecmo 的 50 多款游戏侵犯其专利权，要求赔偿 9.8 亿日元。

08.29 2014 PAX Prime 展会在西雅图举办，多款新作首次亮相。

08.29 任天堂通过网络直面会的方式闪电公布新款 3DS，将全面强化裸眼 3D 可视角度并增加右摇杆。

08.30 任天堂欧洲总部宣布裁员 320 人，今后游戏本地化工作将转为外包。

09.01 SCEJA 举办发布会，公开大量新作消息，包括《勇者斗恶龙》的无双化新作以及多款极具分量的大作。

09.03 三星在柏林消费电子展期间正式公布与 Oculus VR 联合打造的 Gear VR 头戴虚拟现实装置。

09.04 Xbox One 于日本首发，各地首发现场极度冷清。

TOPIC Xbox One日本上陆！首发现场萧条

从微软决定 Xbox One 日版延后近一年发售，就可以看出曾被微软高度重视的日本市场已经失去了当年的战略意义。而日本玩家也已经抛弃 XBOX 品牌。

9 月 4 日，Xbox One 在日本首发，首发现场比人们想象的还要冷清，多家商店的首发现场工作人员比顾客还多。虽然因为网络订购的便利性，如今新主机首发已经没有以前那么火爆，但热情的玩家们还是会在首发当天去排队，PS4 在日本首发时就有不少商店出现排长龙的情形。然而 Xbox One 的首发却是空前冷清，微软官方举办了午夜首发倒计时活动，但参加的玩家数量也不多。

过去新主机首发的主力大店如新宿和秋叶原的 Yodobashi Camera、Bic Camera 都循例在店外摆出了“排队由此开始的告示牌”，在其他主机首发时，这种告示牌前面就是密密麻麻的人群，而 Xbox One 的首发现场，各大商店外只见告示牌而不见排队者，这些照片在网络传开后，成为了网络新梗，告示牌被 P 到了各种 Xbox One 游戏截图里。







目前日本电视游戏市场萧条，PS4 在日本首发虽然较为火爆，但随后也归于沉寂。Xbox One 遇冷是预料之中。此外由于 Xbox One 日版发售时间太晚，在日本生活的很多欧美玩家早已网购了美版或欧版，这也是首发如此冷清的另一个原因。

GAME 手游版《圣剑传说》新作冬季登陆PSV





Square Enix 日前开设了 2014 东京游戏展的特设官网，确认已推出手游版的《圣剑传说 Rise of MANA》以及《Deadman's Cross》将推出 PSV 版，两款游戏都将于今年冬季发售，与手游版一样是免费下载、道具付费制。由于针对 PSV 的摇杆进行了操作改良，因此将会有更好的游戏体验。

《圣剑传说 Rise of MANA》于今年 3 月推出，登陆玩家数量已超过 150 万。游戏类型仍是动作 RPG，游戏主角是因为某个事件合二为一的天使与恶魔。本作增加了系列作没有的角色切换系统，玩家还可以通过“突袭战斗”系统与同伴即时组队挑战巨大头目。PSV 版还将增加原创活动事件。

《Deadman's Cross》全球下载量已超过 400 万，是一款僵尸卡牌战斗 RPG。PSV 版中，所有操作都可以通过摇杆以及触控进行。玩家扮演在末日世界中残存下来的人类，用枪狙击、捕获来袭的僵尸。





GEAR 三星公布Gear VR，插手机即可变成VR眼镜







9月3日，三星在柏林消费电子展（IFA）召开了展前发布会，宣布将与Oculus VR合作推出为Galaxy Note 4度身定制的虚拟现实穿戴装置“Gear VR”。

Gear VR是Note 4的一款扩充装置，简单地说就相当于一个头戴式手机支架，使用时只要将Note 4插入其中，就可以变成一套独立的便携式VR头戴显示器。

此前已经确认，Oculus Rift的DK2开发机使用的就是Galaxy Note 3的屏幕，将一块屏幕一分为二，左右眼分别显示角度稍有不同的画面，从而实现3D全景视野。而Note 4拥有5.7英寸2560×1440的超高分辨率、低延迟AMOLED屏幕，将会有比Oculus Rift更好的画面显示效果。将其插入Gear VR之后，手机屏幕将会分为左右两半，分别显示角度稍有不同的画面，虽然屏幕是纯平面，但是通过其内置的96度视野光学透镜，也能实现对用户左右眼视野较好地覆盖（人类肉眼的单眼视野为94到104度）。此外手机自带的加速计和陀螺仪可以感测使用者的头部动作，因此也能根据头部的转动而进行视野的同步移动。它的另外一个优势是可以真正做到完全便携，因为画面的处理完全交给Note 4本身的处理器负责，不像Oculus Rift那样需要连接电脑或游戏机。

Oculus VR的首席技术官John Carmack率领的移动设备团队，花了一年的时间研发了移动版的Oculus Mobile软件开发工具包，预定于今年10月底推出。该SDK针对安卓系统与底层GPU驱动程序进行了优化，实现了高精确、低延迟的画面处理，尽可能满足虚拟现实的需要。Gear VR内置的Oculus感应器与对应固件也能降低延迟，将动作输入与画面显示之间的延迟控制在20毫秒之内，这已经接近于Oculus Rift DK2的水准。

Gear VR将于今年秋季率先推出面向软件开发者与狂热用户的抢先测试版本“创新者版”，其中内置了4种由Oculus VR开发的体验内容，分别是：可以连接到Oculus Store下载与气动VR内容的“Oculus Home”、可通过虚拟剧院播放3D电影的“Oculus Cinema”、可通过虚拟实境观看全景影片或照片的“Oculus Video”以及“Oculus 360 Photos”。

TOPIC Capcom起诉KT 50多款游戏侵权，索赔近10亿

日本游戏界的侵权诉讼正愈演愈烈，继SNK起诉Square Enix之后，Capcom也开始行动，起诉对象是Koei Tecmo。

Capcom起诉Koei Tecmo的50款游戏侵权，其中包括“《战国无双猛将传》系列”，要求赔偿9.8亿日元。Capcom表示他们早在2002年就注册了专利，包括以资料片形式推出的新作（即“猛将传”类型的游戏），以及“利用震动来通知玩家有敌人存在的功能”（在《零 红蝶》等游戏中使用了该功能）。

据估算，与以上两项专利有关的Koei Tecmo作品12年来总共获得了97.3亿日元的利润，Capcom认为其中5-10%的利润应该缴纳给他们作为授权金。同时Capcom要求Koei Tecmo其他正在销售的相关游戏立刻撤下货架。

CAPCOM®

KOEI TECMO

任天堂amiibo首批产品公布

任天堂近日公布了游戏玩具套组产品amiibo的售价，每个为13美元，首批包括马里奥、桃子公主、林克、萨默斯、耀西、大金刚、皮卡丘、卡比、火狐等。今年假期发售的Wii U版《任天堂全明星大乱斗》将支持该玩具系列，其他包括《马里奥赛车8》、《马里奥聚会10》等游戏也将支持。amiibo的售价与《天空斯派罗》、《迪士尼无限》等同类产品相若。



PS4版《宿命》独占任务公开

索尼日前公布了《宿命》PS4版独占任务的预告片。该任务名为《Dust Palace（尘殿）》，发生在火星，等级达到18级以上才能进入。这是一个多人合作任务，三名玩家将与Cabal种族战斗，他们在一个古老的城市搜寻某个重要技术设备。索尼表示此任务的独占期限是一年。



新闻短波

INFO

Kinect零售版10月发售

Xbox One 对应的二代 Kinect 将从 10 月 7 日开始提供单独的零售版，定价为 150 美元。零售版将附带一套数字版的《舞蹈中心 聚光灯》。

《进击的巨人》重返3DS

Spike Chunsoft 宣布将于 12 月推出 3DS《进击的巨人》新版本，本作将添加网络连线多人合作模式，可以通过 3DS 的 Wi-Fi 连接功能进行网络 4 人游戏。此外本作还将增加新关卡，比如围墙之外的世界。已购买原作的玩家可以从 Nintendo eShop 下载升级包获得新内容，价格为 2160 日元。

PS Home将正式关闭

从诞生之日起就命运多舛的 PS Home，终于将退出历史舞台。SCEJA 于 8 月 22 日宣布，亚洲及日本地区的 PS Home 服务将于 2015 年 3 月底结束，在 9 月 24 日的维护之后，将停止内容贩售。为了感谢所有参与的玩家，SCEJA 近期将于 PS Home 内举办一场“最后的大型活动”。

《真・三国无双Online Z》登陆PS4

Koei Tecmo 日前宣布，运营中的网络游戏《真・三国无双 Online Z》将于年内推出 PS4 版，本作在强化画面的同时，也将支持 PS4 的一键分享功能，运营模式与 PC 版相同为道具收费制。



《MGS5》将出中文版？

Konami 近日在其 YouTube 官方频道上放出了《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》和《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》迄今为止一系列预告片的中韩文字幕版，暗示着本作可能推出中文版。

EVENT 近半数PS4用户为PS家族新成员



在本轮的次世代战争中，PS4 获得了漂亮的开局，以 PS 家族史上最快的速度突破 1000 万销量。为何会如此成功？ SCE 全球工作室总裁吉田修平的答案是“我也不知道”。不过著名市调机构尼尔森认为他们知道原因，在其发布的报告中指出，大量微软和任天堂玩家投奔 PS4 阵营，成为其畅销的重要原因。

据尼尔森调查统计，有 31% 的 PS4 用户没有 PS3，但是有 X360 或 Wii。还有 17% 的 PS4 用户过去没有任何电视游戏机。也就是说，有 48% 的 PS4 用户是 PS 家族的新增用户。对于原 X360 和 Wii 用户来说，PS4 能提供不少他们没有体验过的游戏类型，SCE 第一方产品的多样性可能是吸引了大量新增用户的主要原因。

GAME 恐怖生存游戏鼻祖《鬼屋魔影》再临！

PAX 2014 展会期间，饱经沧桑而依然顽强存活的 Atari 公司意外参展，并公布了几款备受瞩目的新作——其中最具话题性的是经典恐怖游戏《鬼屋魔影》将推出新作。

《鬼屋魔影 幻影（Alone in the Dark: Illumination）》（暂名）是 1992 年系列第一作的“重新构筑”，采用虚幻引擎 4 制作，当时原作被普遍认为是恐怖生存游戏的鼻祖。此外这款全新作品还将加入多人合作模式，玩家可以选择有不同能力和武器的不同角色，包括：猎人、巫师、工程师、牧师。四人合作模式中，他们要一起与怪物战斗，破除荒废小镇“黑暗镇”的神秘诅咒。这座小镇位于弗吉尼亚州的Lorwich市南部边境，这是一个工业化小镇，因为当地有矿藏而发展出相应的产业链。然而一场洪水摧毁了一切，之后人们就陆续撤离了，整个小镇就这样萧条荒废了。事故发生的几年后，这个小镇已经被遗忘。事故发生的原因至今仍是一个谜，现在有多宗报道称当地出现了奇特的生物，并且总是被迷雾所笼罩。附近的居民说那里存在一种超自然的黑暗力量，它能化为迷雾与怪物……

鲜为人知的是，在《鬼屋魔影》诞生的十年前，雅达利游戏机上还有一款叫做《鬼屋（Huanted House）》的游戏，这次 Atari 也将把这款有 32 年历史的游戏重生。新作《鬼屋 异冢（Haunted House: Cryptic Graves）》（暂名）将会是一款第一人称视点的单人游戏，玩家要使用超能力解决各种谜题，以及与幽灵和怪物战斗，揭开 Abbadon Grange 地区的鬼影之谜。

《鬼屋魔影 幻影》是由心成立的游戏工作室 Pure FPS 开发，其成员层参与开发了《死亡岛 2》、《生化奇兵 无限》等大作。《鬼屋魔影 异冢》则是由 Dreampainters 公司开发，他们曾制作了恐怖生存游戏《Anna》。这两款新作都将于 2014 年秋季发售。





欧洲任天堂裁员320人



任天堂欧洲分公司日前宣布将裁员 320 人，其中包括今年 6 月已经确认将会裁掉的 130 名全职员工。另外 190 名员工主要是位于德国的任天堂欧洲总部本地化团队。

有报道指，德国裁掉的 190 人实际上是临时工，不过他们都已经为任天堂工作了多年。在这次裁员之后，欧洲任天堂将会把游戏本地化制作以及测试工作外包。任天堂在声明中说，裁员是为了提高经营灵活性，以及成本考虑，目的是为了长远更好的发展。

GAME
SCE经典《波波罗古罗伊斯物语》新作降临3DS!

《波波罗古罗伊斯物语》是PS时代SCE的三大RPG系列之一，讽刺的是，如今这个代表性的游戏系列将要推出新作，但平台不是PSV，而是3DS！

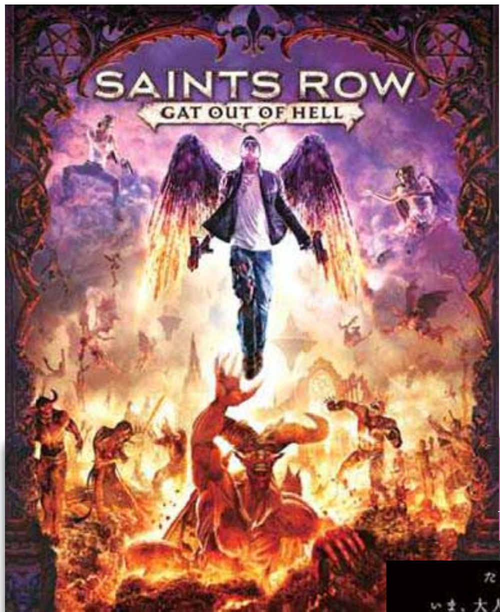
由于《波波罗古罗伊斯物语》本身是一部绘本作品，SCE并不拥有原著版权，因此其他厂商也可以向原著作方购买授权。以“《牧场物语》系列”著称的MMV公司认为此IP适合低龄向的3DS，于是决定购买授权，并制作了3DS专属新作《波波罗古罗伊斯牧场物语》。而且本作的开发团队正是《波波罗》原系列的epics公司，可以说是原班人马打造。

本作将《波波罗古罗伊斯物语》的RPG玩法与《牧场物语》的特色结合，既有RPG的冒险与成长，又有牧场游戏的耕作与饲养。MMV请到了原作系列的音乐创作者佐藤佳幸与石川铁男为本作谱曲，营造出原作的童话氛围。

游戏主角仍是系列玩家熟悉的皮埃罗王子。波波罗古罗伊斯王国内，突然出现了一只迷之魔物“黑兽”。为了打倒黑兽，马尔梅拉从加尔里大陆赶来，正好在皮埃罗王子的生日宴会上赶到。皮耶多罗王子为了对付黑兽，决定亲自前往加尔里大陆……



GAME
《黑道圣徒Ⅳ》两张新资料片公布



在PAX 2014展会期间，Volition公司的《黑道圣徒Ⅳ》确定将于2015年1月推出两张新资料片，分别是《冲出地狱(Gat Out of Hell)》和《高清连任(Re-Elected)》。

在《冲出地狱》里玩家扮演Johny Gat，他因为一起事件被打入地狱，于是要与恶魔战斗一路杀出地狱。在地狱里将遇上许多化为恶灵的著名历史人物、老朋友、老敌人。而在《高清连任》中，圣徒帮老大被选为美国总统，但是紧接着发生了外星人入侵世界，圣徒帮被传送到奇怪的模拟世界里，玩家要用超强武器将人类从外星人的掌控中解放出来，并逃离模拟世界。

有图有真相

SCENE



■AKB48参战《任天堂全明星大乱斗》

▲在邀请偶像明星助阵方面任天堂一向大手笔，这次《任天堂全明星大乱斗》请到的是日本女子天团AKB48，高桥南、渡边麻友、柏木由纪等将全面参战，粉丝们这下可以斗个你死我活了哟！

■SE新RPG工作室



◀Square Enix最近开放了一个招聘页面，为其新成立的一个家用机RPG工作室招聘开发人员。你是否想起与小伙伴一起在经典RPG世界里冒险的感动？我们还能否看到那个令人感动的SE？

■《宿命》攻占时代广场



▶号称“开发+宣传”总投资5亿美元的《宿命》，从8月底开始全面启动首发造势，纽约时代广场已被其巨幅海报包围，游戏的宣传口号是“成为传奇”——这是指玩家，也是指游戏本身。

新闻短波

INFO

《无名英雄》开发商裁员

《无名英雄》与《狡狐大冒险》的开发团队Sucker Punch Productions日前确认已进行一轮裁员，其中包括一些已经工作多年的老员工。最近该工作室刚刚做完《无名英雄 再来者》资料片《霓光初现》的制作。

《汪达与巨像》电影版再启动

据好莱坞媒体报道，西班牙导演Andres Muschietti将会担任电影版《汪达与巨像》的导演。该项目其实在2009年就已经启动，本来由Josh Trank担任导演，编剧是Seth Lochhead，但是之后一度中止。

《猎天使魔女2》发售日

任天堂日前召开网络直面会，确定《猎天使魔女2》将于10月24日发售，购买零售版的玩家，将会免费获赠一代的数字版。此外还会有任天堂经典角色的Cosplay服装。




“我爱游戏”玩家T恤
第一弹
ACG 工作室特别推出“我爱游戏”系列 T 恤，趣味设计，与玩家分享。第一批以圈叉方角为设计灵感，庆贺 PS4 全球销量突破 1 千万，以绝对优势领跑次世代！索饭们，是时候更新战衣了！
首批5款 现已在 ACG 工作室淘宝店上架
5种尺码可供选择
I LOVE VIDEO GAME
附赠实用主题环保袋
荣誉
HONORS
图腾
TOTEM
活力
VITALITY
连结
LINKS
灵感
INSPIRATION
ACGSTUDIO
在微博晒出T恤+本期UCG杂志照片
立减5元！
登录ACG工作室淘宝店购买
www.acgbook.com

编辑视点 EDITORS'OPINIONS



店大欺客

在任天堂8月29日举办的网络发布会中，最大的消息莫过于3DS的全新机型New Nintendo 3DS（N3DS）以及New Nintendo 3DS LL（N3DS LL）的登场。但是，这两款冠以New之名的新机型并不是单纯的改进机型，而是实实在在增加各种功能的强化机型，虽然外观与当前的机型相差无几，但加大屏幕、新增C摇杆、3D显示强化、追加NFC功能，提高CPU效能等元素，实实在在地给予3DS一次巨大的进化。

有机能强化的全新机型推出，对于尚未购入主机持币观望的玩家来说，固然是好事，但是同在发布会上公布的另一个消息则引起了不小的波澜。得益于机能的全面进化，除了向下继承现有的3DS游戏外，任天堂宣布未来还会推出针对N3DS而开发的专用游戏，而原Wii平台游戏《异度之刃》正是首个公布的N3DS专用游戏。

因此，笔者不禁对任天堂的营销策略感到心寒，早前让人感觉仓促开卖的2DS还“尸骨未寒”，官方就开始以一种高高在上的姿态强推新型主机，但归根到底N3DS这一台通过原硬件升级而来的主机很难说得上是一台“新硬件”。待N3DS真正上市，N3DS与3DS一同投放市场，对于尚未购入主机的玩家来说，毫无疑问会倾向更新的机型，最终N3DS必然会逐渐取代老款成为主流机型。但是，谁来为之前购买了老款机型的玩家买单呢？一个发布会后，手中的主机就变成了淘汰款，而且明摆着告诉你某些游戏你玩不了，这种连环拳猛打自己脸的行为确实也应了“直接”之名。

任天堂作为老牌游戏厂商确实有太多太多的粉丝，我不否认有部分狂热用户会立刻购入使用体验更好的N3DS，但大多数热爱游戏的人只是纯粹的玩家，有着自身经济条件的限制和作为消费者的权益，因此用户众多并不是任天堂强推无理决策的资本。事实上，此前3DS贸然降价，为了“补偿”老用户而推出的大使计划已经遭到不少人的诟病，要知道拥护者以及反对者之间的立场是十分微妙的，特别是在游戏业这个容易受舆论风向影响的大环境下，一个决策错误就可以让忠实用户由粉转黑。

不过归根到底，对于商人来说业绩才是真正的硬道理，到底最终新主机成败几何，还是由其最终销量来揭晓吧。

[文：伽蓝]

> 一个发布会后，手中的主机就变成了淘汰款，而且明摆着告诉你某些游戏你玩不了，这种连环拳猛打自己脸的行为确实也应了“直接”之名。

恐怖游戏，想说爱你不容易

最近一段时间，原本沉寂许久的恐怖游戏可见逐渐抬头之势，三上真司携带着他精心打造的《邪恶深处》声势浩大地袭来，势要将当年《生化危机》奠定的高峰一举推翻；Konami方面也不甘寂寞，为了重塑“《寂静岭》系列”在玩家心目中的形象，甚至拉来了小岛秀夫亲力开发，科隆游戏展时一段名为《P.T.》的试玩DEMO一时间成为了众玩家讨论的热门话题，就连UCG编辑部也出现了许久未见的“众人合力通关”的火爆场面；而就在即将到来的9月下旬，日式恐怖游戏界惟一的希望“《零》系列”也将在Wii U平台发售正统新作《零 濡鸦之巫女》……一切看上去都很美好是不是？但恐怖游戏的新一轮春天真的要来了么？恐怕我们还不能如此乐观。

首先要认清的一个客观现实是，恐怖游戏无论在哪个年代，都不能算是热卖的大作。我这么说，可能有读者会觉得我在胡说八道，的确，老《生化》是拥有非常惊人的销量，但从恐怖游戏界整体销量来看，这只能算是个案。恐怖游戏这个以刺激玩家肾上腺素为目的、会引发诸如心跳加速呼吸紊乱等一系列反应的题材，并不是人人都能轻易承受得下来的。但为何恐怖游戏的关注度会如此之高？说白了就是一种第三者心理，人性中对于危险的事物总有着天生的求知欲望，尽管绝大多数人不会亲自去体验这份恐怖，但不妨碍他们作为旁观者来享受那片刻的紧张与刺激。特别是视频网站兴起之后，更诞生了一类特殊的玩家群体——视频通关党，只需要坐在电脑前将其他玩家上传的游戏流程看上一遍，也同样能对剧情有足够程度的了解，又何必要亲自上阵去握住手柄呢？在此我并不是想抨击视频通关党什么，毕竟有些人是真心应对不来这种类型的游戏，有些人则是休息时间有限没机会体验，我只是想通过这个例子来证明，恐怖游戏关注的人很多，但销量却一直平平的症结所在之处。



《零 月蚀之假面》已经是系列最畅销的作品了，但最终也只卖出了7万多份，大概只够赚回开发成本。听说《零 濡鸦之巫女》的机种是Wii U时，很多玩家都怨声载道，可是假如不是任天堂的出手相助，很有可能在《刺青之声》之后就不会再有《零》的新作。喜欢的人很多，提到“《零》系列”大家也都纷纷竖起大拇指称赞是名作，可是真正愿意掏钱购买游戏的人却很少，这不仅仅是这个系列所面临的窘况，也同样普遍存在于不少恐怖游戏身上，而且恐怕在未来很长一段时间内也是个无解的问题。

恐怖游戏，想说爱你真的不容易……

[文：八重樱]

> 喜欢的人很多，提到“《零》系列”大家也都纷纷竖起大拇指称赞是名作，可是真正愿意掏钱购买游戏的人却很少。

热点追踪

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果
NEWS REVIEW

不堪喷子骚扰 上千开发者联名抗议

游戏喷子们对游戏开发者造成了巨大的伤害并导致人才流失

来自业界各大著名开发商的1000多名开发者最近联名发布了公开信，指责那些不断以恶语骚扰甚至威胁游戏开发者的玩家。声明中说：“所有人都有权利玩游戏、批评游戏以及在不受骚扰或威胁的环境中做游戏”。

这次抵制游戏喷子的行动由知名游戏制作人Tim Schafer、Rami Ismail等人发起，EA、育碧、Bungie、索尼、Infinity Ward、Bioware、暴雪、微软、Riot、Epic和Paradox的大批员工响应，显然大部分游戏开发者都深受其扰。公开信中说：“如果在Steam、Youtube、Twitch、Twitter、Facebook或其他平台见到有人发布威胁或危害他人的言论，请向对应网站举报他们。如果见到有人发布憎恶或骚扰性的言论，请在公众立场反对他们，让我们共同营造一个文明舒适的游戏社区氛围。”

喷子们对游戏开发者的骚扰已经到了极为严重的地步，国际游戏开发者协会正在准备设立一个相应的支援机构。

在1000多名游戏开发者联名信发布之后，国际游戏开发者协会采取了进一步行动——与FBI以及“威胁专家”合作，为深受困扰的游戏开发者提供帮助。



▲ Jennifer Hepler不堪网络喷子的威胁而离开。



▲开发者将和FBI合作，为深受困扰的开发者提供帮助。

未来几个月内，国际游戏开发者协会将会在其官网上建立一个网络资源库，指引开发者如何将骚扰降到最低，以及如何应对此类事件。Kate Edwards会长表示，今年7月她去参加圣地亚哥动漫展时就有FBI的人与她会面，谈论游戏开发者遭受的网络暴民困扰。FBI已经发现网络上针对游戏开发者的死亡威胁正在增多，这一切实际上都正在FBI的监控之中，只不过他们更注意产生了实际后果的网络犯罪问题，比如黑客以及一些付诸实践的恶意威胁。

FBI发言人Emily Yeh表示，FBI有56个分局参与调查各类网络犯罪，包括威胁、骚扰等。如果有人感到自己受到了威胁，可以联系当地警察局或者FBI。

FBI之所以注意到这些问题，是因为一些玩家的死亡威胁有越演越烈的趋势。8月份，游戏开发者Zoe Quinn和游戏编辑Anita Sarkeesian收到了死亡威胁，他们不得不搬出自己的家。更有甚者，索尼网络娱乐总裁John Smedley乘坐飞机飞往圣地亚哥时，因为接到了飞机炸弹威胁，导致飞机折返。

对此，国际游戏开发者协会董事会发表了公开谴责：“最近几个星期，游戏开发者及其家属们成为了骚扰与威胁的对象，有的家庭地址被曝光。我们支持有不同的观点，以及健康的探讨，但谴责这种个人攻击行为，这不仅是不

> FBI已经发现网络上针对游戏开发者的死亡威胁正在增多，这一切实际上都正在FBI的监控之中，只不过他们更注意产生了实际后果的网络犯罪问题，比如黑客以及一些付诸实践的恶意威胁。

道德行为，在很多国家也属于非法行为。我们呼吁整个游戏行业站出来与这种行为抗争。”

女性受害者

去年著名游戏编剧 Jennifer Hepler 离开了 BioWare，她表示离职的理由是“家庭原因”。而实际是因为她卷入了喷子们的舆论漩涡，起因是她曾在多年前的一次访谈中表示，她在游戏产业里最不感兴趣的一部分就是玩游戏和战斗。这篇访谈在很多年后被挖了出来，《龙之世纪 2》的玩家对此表示强烈愤慨，所有人的怒火都喷向了 Hepler，有人评价她是“摧毁 BioWare 的毒瘤”。之后 Hepler 的回应激化了玩家的愤怒，另一波讨伐席卷而至，有人威胁要杀了她，更有威胁要干掉她的孩子。

尽管喷子们的搔扰让她苦不堪言，但在此期间她也获得了很多同行的帮助。如今回过头来，Hepler 说：“这件事让我成为了这个领域的名人，很多人在 GDC 或者网上认出了我，幸运的是都是那些非常支持我以及我作品的人！我没有受到进一步的威胁。”

如今 Hepler 在家里办公，给一家小公司写《权利的游戏》游戏版的剧本，她与玩家社区已经没有什么联系。

“很难说如今的处境有没有变好，”Hepler 说。“可以肯定的是，在今年 GDC 上看到了更多的女性，比我记忆中过去的任何一年都多，至少应该增加了 20% 左右。有很多女性演讲者，特别是在编剧这一板块上，观众也都非常尊敬而热情。”

Hepler 认为，改变现状的一种方法是提高从业人员的多样性，以及游戏本身的多样性。具体而言就是招聘一些其他行业的人员，而不是局限于有行业经验的人士，或者是与公司有关系的人士。如果游戏开发者一直都是同一个圈子里的人，做出来的游戏就会太狭隘，只能吸引对应的一小撮核心玩家。但是目前为止，大部分游戏公司在这方面并没有改善。“不过随着休闲游戏的爆发，会有越来越多的公司发现更好的画面与深奥的玩法并不能吸引更多玩家，他们会更多地服务于那些未受重视的群体，这才是提高销量最有效的方式。”

由于一些著名网络暴徒事件经报道之后广为人知，现在游戏行业从业者们在网络交流中变得更谨慎了。但无可否认，这些问题加剧了游戏业的人才流失。据国际游戏开发者协会的报告，工作条件是开发者离开游戏业的首要原因。

“老子不伺候了！”

BioWare 经常深陷游戏喷子们的舆论漩涡，从《龙之世纪》系列”的内容到《质量效应 3》的结局，BioWare 深受喷子的骚扰。这也是 BioWare 创始人 Greg Zeschuk 决定彻底退出游戏业的原因之一。他表示，如今玩家骚扰的情况已经严重到影响了游戏开发，学会如何应对网络暴民成为游戏开发者的必备素质。

“我认为有很多优秀的、激情的人被卷入其中，并导致他们的生活很凄惨，”Zeschuk 说。“做游戏本身的压力就够大的了，专注做游戏吧，不要理会那些。这些事会导致我们最具才华的开发者们心力交瘁，最后说‘去你妈的，老子不伺候了’。这样不好，不会有好的结果。”

现在 Zeschuk 只做自己感兴趣的事，他经营了一个与啤酒有关的博客，他还打算在埃德蒙顿地区开一间酒吧。他也偶尔为当地的一些机构做游戏顾问，但总的来说已经淡出了游戏圈。

前 XBOX LIVE 政策及执行部门主管 Stephen Toulouse 也是游戏喷子的受害者。他离职三年后，还时不时收到愤怒玩家的死亡威胁。他说：“造成这一问题的根源在于网络暴民们可以为所欲为而不受制裁，目前对他们没有任何惩罚措施。”

现在 Toulouse 是《战争机器》开发商 Black Tusk 工作室的社区主管，他表示自己正在适应新角色，目前无法进一步讨论此问题。

“再糟还能怎样”

前微软游戏工作室创意总监 Adam Orth 也



▲ Adam Orth 因网络喷子而被迫离职。

曾卷入网络喷子舆论漩涡，原因是他曾发布了 XBOX ONE 可能强制要求 24 小时连线的消息，并为此歌功颂德。他的这些微博留言引来了死亡威胁，后来微软出面向玩家道歉，全球各大媒体都进行了跟踪报道。一个星期后 Orth 被迫离职。

今年 1 月，Orth 再次露面，并带来了他的新作：这款游戏由他刚成立的新工作室开发，他将自己的网络遭遇作为灵感，变成了一个迷失太空的故事，由此创作了一款叫做《Adrift》的游戏，该作将于 2015 年发售，对应 Oculus Rift。

Orth 说他最近还是经常受到网络暴民的骚扰，他认为自己在过去一年来已经变了一个人。“现在我的脸皮厚多了，经常抱着‘再糟糕还能怎样’的态度，但如果说这已经不困扰我了那就是在撒谎。”

Orth 只能刻意避免那些网络暴徒言论，因为一旦看到就太闹心了。所以他很少用 Twitter 和 Facebook，只有出于职业需要时才偶尔使用。虽然这也让他错过了很多好友的现状更新。

由于一些著名网络暴徒事件经报道之后广为人知，现在游戏行业从业者们在网络交流中变得更谨慎了。但无可否认，这些问题加剧了游戏业的人才流失。据国际游戏开发者协会的报告，工作条件是开发者离开游戏业的首要原因。

Adam Orth 认为喷子的阴影难以散去。“只要他们还有口水要吐，而且吐出来也没有什么后果，那么这种现象就不会消失。我们真希望回到过去的简单年代。”



▲因为总是遭喷，Greg Zeschuk 决定彻底退出游戏业。



▲ Stephen Toulouse 离职三年仍遭受死亡威胁。

Twitch争夺战 亚马逊的游戏野望

利用反垄断法

亚马逊从谷歌手中抢走了重度核心玩家的阵地



▲亚马逊收购 Twitch，赌的是一种未来。



▲今后这两家公司会不会飞得更远？让我们拭目以待。

美国最大的游戏视频直播网站 Twitch 终于以 9.7 亿美元的天价把自己卖掉了，买家却不是此前高调提出收购的谷歌，而是被亚马逊截胡。

今年 5 月，谷歌旗下的 YouTube 已经于 Twitch 达成了初步收购协议，作价 10 亿美元。但要完成并购，还要经过反垄断调查。因为 YouTube 与 Twitch 的结合，将基本垄断网络游戏视频直播领域。所以谷歌官方与 Twitch 从未发表过官方声明，双方都在等待反垄断调查，因为被否决的可能性很大。结果这起并购确实因为反垄断的问题而无法推进，与此同时 Twitch 开始寻找其他的潜在买家。亚马逊就在此时出现了，这让很多业界观察家感到意外。

亚马逊对 Twitch 提出的增长指标是 2015 年达到 5000 万美元收入，年均复合增长率 15% 以上。目前 Twitch 的月活跃用户是 5500 万，他们观看的视频总时长超过 1550 亿分钟。显然这是一个忠诚度极高的群体，这就意味着极高的广告价值和产品推广价值。换算为视频访问次数大约是每年 600 亿，如果亚马逊在其中一半的视频插入广告，算下来每千次浏览的广告成本仅为 5 美元，明显低于 YouTube。此外，Twitch 还有其他的流量变现渠道，比如与亚马逊结合，将用户引入网上商城。

Twitch 是美国网络流量占有率排名第四的网站，拥有数千万习惯于网络消费的年轻用户，对于所有互联网公司都有足够的吸引力。除了谷歌与亚马逊外，雅虎也曾参与竞买。为何 Twitch 最后选择了亚马逊？ Twitch 首席执行官 Emmett Shear 在公开信中说："我们之所以选择亚马逊，是因为他们对我们有更深刻的理解，在价值与长期目标方面与我们吻合，他们也愿意帮助我们走得更快。" Shear 表示亚马逊收购 Twitch 之后，公司的各方面都会保持不变，包括办公地点、员工、品牌以及经营独立性。

Twitch 的商业潜力还远远没有挖掘出来，在商业模式的多样性以及流量变现能力方面，很多中国互联网公司更有经验。欢聚时代的 YY 相当于中国版的 Twitch，今年第二季度，欢聚时代净营收达到 8.4 亿人民币，同比增长 105.6%，净利润达 2.219 亿人民币，同比增长 139%。YY 围绕其视频直播建立起来的页游平台、音乐与娱乐服务，多方面进行流量变现，各方面收入指标远远超过 Twitch。用户平均收入远高于 YY 的 Twitch，理论上来说应该做到比 YY 更高的收入水平。目前 YY 在纳斯达克的市值逼近 50 亿美元，由此来看不到 10 亿美元收购 Twitch 确实是捡了个便宜。

> 因为 YouTube 与 Twitch 的结合，将基本垄断网络游戏视频直播领域。所以谷歌官方与 Twitch 从未发表过官方声明，双方都在等待反垄断调查，因为被否决的可能性很大。

亚马逊一直垂涎于游戏产业，但总是不得其门而入。虽然游戏类产品在亚马逊的网络商城中一直占据很大的销售额比例，但亚马逊自己的游戏业务却屡屡受挫，最近的机顶盒类游戏机产品 Fire TV 也是惨败。亚马逊需要的是一个能融入其网络服务生态体系的消费群体，而 Twitch 恰恰能够提供这样一个受众群体。YY 可以通过页游平台盈利，因为中国有庞大的页游市场。而在美国几乎没有页游的存在，Twitch 的用户也看不上基于网页的社交游戏。但是随着 XBOX LIVE 和 PSN 引入 Twitch，作为欧美游戏市场主力的家用机玩家群体将会通过 Twitch 这座桥梁，导向亚马逊的电商平台。设想这样一种应用场景：当玩家看完一局游戏比赛，可以直接点击画面，购买比赛中选手所用的最新装备。或者看到某个新游戏的直播后，马上点击画面购买。在电视游戏从零售转向数字发行的必然过程中，亚马逊需要 Twitch 这样一个对玩家有高度黏性的平台，避免玩家今后直接从主机商的网络平台购买，完全省略掉第三方电商平台这个环节。

9.7 亿美元的收购价是亚马逊历史上最大手笔的一次并购，也足以证明亚马逊对游戏业务的重视程度。作为华尔街的宠儿，亚马逊的股票受到各种投资机构追捧，但它的业绩总是一次又一次地令人失望，今年第二季度亚马逊再度亏损 1.26 亿美元。但市场对亚马逊的前景仍然看好，发生在亚马逊身上的哪怕一点点利好消息都会让投资者倍感兴奋。亚马逊投资的是未来，而游戏是其未来的必争之地。

新游戏公布了？想玩还得等几年！

为何完成度极低的游戏都要迫不及待地对外公开？

当人们看到苹果公布新 iPhone，再过几天就能在网上和实体店买到。当玩家看到一款新公布的手游，再过几天、最多几个月就能玩到。而当一部新主机公布后，玩家可能要等一年才能玩上。一款新的 3A 大作公布后，你也许要等两三年，甚至七八年后也玩不到……

为何游戏要如此着急地对外公开，开发度不到 1%，总共只有一个预告片的游戏也能大张旗鼓地在 E3 发布会上作为压轴戏公布？

著名游戏制作人、如今担任顾问的 Christian Svensson 说："在 PS2 时代，如果游戏是秋季发售，你通常会在 E3 展上首次看到，那是一切按照计划进行的情况下。有个说法是如果一款游戏在两届 E3 上出现，那肯定是开发出问题了。"

随着 PS3 和 X360 的发售，游戏成本日益提高，每个游戏项目的投资面临更大的风险，游戏公司要竭尽所能引起更多人的注意，所以就要更早展开宣传预热。于是各种大作早早地参加各种游戏展，尽早做出版本给媒体试玩，这一切都是为了提高游戏的预订量。零售商也很配合地早早开始接受预订。很多游戏提前一年半到两年就公布，而零售在游戏一公布之后就开始接受预订。从开始预订到游戏发售，属于蓄客阶段，蓄客的时间越长，积累到的订单越多。于是这个蓄客阶段被拉得越来越长，提前一两年公布的游戏也就越来越多。

延长预订时间是游戏公布时间不断提前的主要原因，不过也有其他因素存在。Svensson 表示，很多公司都担心游戏信息太早泄露会导致外界对游戏产生误解。"如果我们自己提前公布，至少我们能够控制传递出去的信息。提前公布就可以更早地与合作伙伴做好准备，不用担心泄密。"



▲说起延长蓄客时间，SE 的功力绝对是最高的！

此外，3A 大作的开发周期越来越长，也是很多游戏不得不提前公开的原因，开发团队可以根据游戏公布之后外界的反应来调整游戏内容。

德克萨斯大学游戏学院主任 Warren Spector 说："过早公布游戏是一把双刃剑，一方面，这会导致导致玩家对'承诺的游戏卖点'抱有不切实际的期待，最后游戏发售时的实际成品可能会让他们失望。毫无疑问，公众的过高期待会增加团队的压力。另一方面，看到外界的热情，也会让团队'打了鸡血'，受期待的感觉总是好的。"

Ninja Theory 产品开发经理 Dominic Matthews 表示，过早公布的一个风险在于，玩家产生了第一印象之后就很难改观。不管强调多少遍"开发中版本不代表最终成品"，玩家对游戏产生的感觉都无法改变。大部分开发者都很乐于与外界探讨自己正在开发的游戏，只有游戏公布之后，他们才可以与朋友谈论。

提前公布游戏的另一个好处是可以吸引人才加入。Gearbox 总裁 Randy Pitchford 说："当正在开发的项目广为人知之后，招聘活动以及吸引商业伙伴就会变得容易许多。"特别是那种比较大牌的项目，一旦公布，招募顶尖人才会顺畅得多，显然比那种"我们正在开发一个大作，但不能告诉你是什么游戏"有说服力得多。

> 很多游戏提前一年半到两年就公布，而零售在游戏一公布之后就开始接受预订。从开始预订到游戏发售，属于蓄客阶段，蓄客的时间越长，积累到的订单越多。于是这个蓄客阶段被拉得越来越长，提前一两年公布的游戏也就越来越多。

对于游戏开发商来说，早期公布的另一个重大好处是——一旦游戏公布，被取消的可能性就会大大降低。

每年被发行商取消的游戏项目比实际发售的游戏多得多，大部分游戏是在公布之前就被取消。一般来说，发行商在决定项目取舍时，优先砍掉的是那些还没公布的游戏。游戏一旦公布，就会有一批玩家产生期待，将游戏取消会让他们失望，对发行商非常不利。

虽然游戏公布后会给开发团队造成压力，但这也不是什么坏事。这是一种朝着有利方向推动的压力。Pitchford 说："游戏开发者的宝贵品质在于总是想取悦大家，当截止日确定后，我们就会发疯地做到最好。"

那么，如今开发一款大投资的大作，最合适的公布时机是什么时候呢？"我认为这取决于产品本身，一个 3A 级超大作如果是全新原创品牌，同时想卖出超高的销量，那就需要很长的预热时间，肯定要超过一年。"Svensson 说。"如果超过一年半就可能有反效果了……毕竟人的耐性是有限度的。我认为有些公司在时间跨度上做得有些过头了。"

全新原创游戏，全新概念之作，都需要更多时间让玩家逐步了解并产生期待。同时市场营销团队也有更多的时间摸索合适的营销方式。在一个新项目的宣传过程中，从初期公布到临发售前的大规模造势，其宣传方案完全不同。这就是营销团队不断试探市场反应之后作出的调整。

Ninja Theory 的 Matthews 认为，转型到数字发行时代之后，游戏从公布到发售的时间可能会缩短。因为在游戏预订方面的压力会减轻。而且一年半的宣传周期对于发行商来说成本过高，也没有多少游戏能在那么长的宣传周期中有足够的新内容不断引起玩家的兴趣。对于开发团队来说，他们要不断制作宣传用的 DEMO，也是很大的工作压力。至于那些小型的下载游戏，宣传周期一般不超过 3 个月。"我认为，今后的产品宣传周期将会回归正常，平均大约是 6 到 9 个月的宣传周期，就像 1999 年和 2000 年的时候。"Svensson 说。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

● 新闻资讯 NEWS & CONTENTS

崛起3 泰坦诸王
Risen 3: Titan Lords



PS3/X360

15

■Deep Silver ■角色扮演

■2014年8月12日 ■美版

［游戏简介］《崛起3 泰坦诸王》的故事把玩家从前作的海上世界带回了同样多姿多彩的陆地，描述了在备受泰坦战争摧残的大地上，一位年轻勇士寻找被封印的巫师，并消灭这片土地上产生的新威胁的过程。游戏系统有结合了火器与冷兵器的战斗方式和丰富的动作要素，还有大量的探索内容。



这款作品代表了目前市场上三四线角色扮演作品的尴尬处境，**哪怕在游戏系统和故事上很有想法，糟糕的技术和低劣的画面水平却严重地拖了后腿，就算给主角配个巨乳妹子同伴也无法挽回玩家对这款作品的糟糕观感**。如果你是核心向的RPG玩家，本作尚可一试，一般玩家还是别碰为妙。

虽然场景中的元素比较丰富，但是诡异的模糊特效使得原本就粗糙的游戏画面看起来非常奇怪，缺乏真实感的音效也令人无法代入。战斗时经常会遇到敌人呆站着的情况，角色的动作也非常僵硬。利用探索时获得的点数，玩家可以有针对性地培养极端专长的角色，这种升级方式可以说是个亮点。

游戏不论是帧数还是画面质量，都无法称之为合格的本世代作品。战斗手感拙略，空挥的打击感加上匪夷所思的动作导向让人哭笑不得。剧情演出方面则更是无比生硬。惟一让我印象深刻的就是各种各样的魔法效果，有些魔法还能帮助解谜和跨越障碍，但依然无法掩饰游戏本身各种各样的硬伤。

LoveLive！ 学院偶像天堂
LoveLive! School idol paradise



PSV

17

■角川Games ■音乐

■2014年8月28日 ■日版

［游戏简介］《LoveLive！》首次在掌机平台上推出的音乐节奏类游戏，由曾经负责过PSP版《初音未来 歌姬计划》的Dingo进行开发。游戏分为三个版本发售，分别对应官方的三个分组。不同版本除了共通内容之外，还有各自专属的曲目、剧情。另外本作还收录了专为游戏而创作的一首新歌。



画面一般、帧数不稳以及曲目少等等，都是本作存在的硬伤。即便是以粉丝的角度来看也显得差强人意，而就音乐游戏来说系统上也不甚严谨。不过本作并非一无是处，全程语音、剧情中穿插的经典桥段等都是亮点所在，舞蹈动作很好地还原了演唱会上的效果，几首老歌的混音版也带来全新的感觉。

本作完全是一款粗制滥造的粉丝向游戏，分开三个版本卖，但总收录歌曲数量非常少，经典曲也明显有想拆开用来当DLC卖的意图。**游戏的画面不敢恭维，角色建模简陋，舞台演出虽然忠实地还原了原作，但9人同台时竟然会丢帧，这不仅让观赏性大打折扣，对音乐游戏来说还是致命的缺陷**。

作为一款音乐游戏，在音乐高潮部分偶尔出现的掉帧很影响玩家的节奏感，加上收录歌曲大多数都是一个风格，容易出现听觉疲劳。而作为一款粉丝向游戏，本作的角色建模之粗糙有些让人无法恭维，面部表情少，动作也比较僵硬。游戏背景墙上的海报在镜头拉近时还会变成马赛克。

讨鬼传 极
讨鬼传 极



PSV/PSP

热血推荐

26

■Koei Tecmo ■动作

■2014年8月28日 ■日版

［游戏简介］去年发售的多人联机共斗游戏《讨鬼传》的资料片，本作在完整收录前作所有内容的基础上，追加了5个章节的剧本（相当于前作的剧本量），3种新武器以及两种新的御魂风格，此外还有大量新御魂和新敌人加入。玩家可以完全继承前作的存档进行游戏。



作为一部资料片，本作光新内容便足以称得上是一部全新作品。PSV版画面可称得上目前掌机平台的共斗游戏中最好的。**后期不同武器和御魂的配搭还可以衍生出很多丰富爽快的玩法，可谓诚意十足**。不过后期所谓的高难度任务依然是缺乏新意的大型鬼连续讨伐，难免让人感到重复和乏味。

以一款资料片性质的作品来说，这款作品有着非常不错的表现，不但包含了原版的内容，也加入了不少新要素，三把新武器各有特色，新推出的魂类型也让游戏本身的战术有了更为丰富的变化。缺点是武器强化系统还是有点过于单调，魂的数量也有泛滥的趋势，后期数量太多让人觉得眼花缭乱。

游戏继承了前作的优点，在画面和流畅度上都有上佳的表现。当然，略微奇怪的手感和孱弱的打击感也被继承了下来，新玩家需要适应一下。新加入的武器各有特色，总共9款武器也进一步丰富了本作的可玩性。作为游戏特色的御魂系统同样得到了加强，多种多样的搭配方式值得玩家做更深入的研究。



角色：哪尼&高坂穗乃果
出自：《LoveLive！学院偶像天堂》

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

魔装机神F 终焉的棺木
スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神F COFFIN OF THE END



PS3

22

■BNGI ■策略角色扮演
■2014年8月28日 ■日版

［游戏简介］本作是“《魔装机神》系列”的完结篇，自此这款延续多年的系列作品也将在此画下句号。许多玩家们熟悉的机体和人物也悉数登场。游戏延续了系列作品3D高魄力的战斗表现方式，并在此基础上引入了元素、站位、精灵相关等特有的系统，让策略性有了大幅度提升。



7

虽然号称是完结篇，但是本篇的剧情并不能让老玩家完全满意。许多角色着墨太少令人遗憾。**画面比起前作有大幅度进化，厚道的建模和战斗表演看起来赏心悦目。但游戏的难度太低，让许多系统变得鸡肋**。对于不熟悉“《魔装机神》系列”的玩家来说，相对糟糕的大地图表现也不容易适应。

8

作为迟来的系列完结作，游戏各方面都令FANS满意，机体的描绘和大招的动画都相当华丽，可以说是达到了“《魔装机神》系列”的最高峰。隐藏要素比之前略少，不过还是很有可玩性。玩过本作之后我们更期待《机战OG》的新作了！当然，没玩过前几作的人要想上手还是有一定难度的。

7

本作画面继续保持前作的1080P画幅，并且动画可动性上还有一定加强。难度相比前作大幅降低，通关之路基本上没什么难点，但总感觉有点矫枉过正。剧情分支也被简化为一条主线，虽然使故事节奏更快，但是也导致不少前作人物着墨过少，沦为酱油。总之作为系列完结作，表现不过不失。

女神异闻录4 究极无敌背桥摔
ペルソナ4 ジ・アルティマックス



PS3/X360

24

■Atlus ■格斗
■2014年8月28日 ■日版

［游戏简介］本作是2012年《女神异闻录4 午夜竞技场》的续作，游戏在改进原有特色系统的基础上，新增了众多新参战角色以及角色的暗影形态，游戏的可玩性也大大增强。需要注意的是，PS3日版于8月28日已经推出，而X360版只有美版，并将于9月30日推出。



8

游戏的画面表现属于同类游戏的顶级水平。**除了新角色外，新增的暗影形态系统一下子让参战人数大增，可研究价值也增强了不少，一些系统细节的改动也大大地影响了游戏，老玩家也需要花上不少的时间来重新熟悉**。其中足立透、玛丽、玛格丽特将作为DLC在9月中陆续参战，有兴趣的玩家不妨购入。

8

本作在画面、音乐等方面依旧保持着系列一贯的高水准，相较于前作不仅新加入了众多人气角色，老人物们的招式性能也有不小的变化，还有新增的暗影模式，实在是非常厚道！游戏中充满了诸多系列经典要素，原作粉丝们一定会玩得非常愉快，当然前提是你不必执着于变态的连段挑战。

8

从续作角度来说是相当合格的作品，不仅增加了多名新角色，每个角色均有暗影版本，使角色阵容大超前作。游戏模式丰富了不少，难度设置也更加合理，不再有前作得分模式一上来就丧心病狂的状态。本作算得上是当今最华丽的2D格斗游戏，系统也别具一格，但上手难度比较高也是不争的事实。

DLC

使命召唤 幽灵 NEMESIS
Call of Duty: Ghost

PS3/PS4/X360/Xbox One

■2014年8月4日
■14.99美元
■Activision ■主视角射击

推荐度 8.0 /10



和过去一样，追加了4张多人地图和1张灭绝地图。灭绝模式迎来最终章，这回的灭绝地图Exodus更像是丧尸地图，自由度较高，也增加了新的武器。虽然难度不大，但乐趣要高于之前的几张地图。此外还加入了很多强力技能，不过需要刷上很久，如果能早点儿放出，相信玩家会更有积极性。

下载游戏

霍霍肯姆
Hohokum

PS3/PS4/PSV

■2014年8月13日
■115港币
■SCE ■动作冒险

推荐度 8.0 /10



本作是由圣莫妮卡工作室开发的一款创意游戏，玩家扮演的是一种类似蛇型的生物，前往各个缤纷世界寻找自己的同伴。游戏几乎没有任何说明文字，操作也非常简单，玩家需要慢慢寻找到游戏的正确玩法。游戏无论是美术风格还是音乐都相当出色，但由于缺乏必要的说明，刚进入游戏时会导致玩家无所适从而流失。

DLC

黑暗之魂Ⅱ 铁之古王的王冠
Dark SoulsⅡ Crown Of The Old Iron King

PS3/X360

■2014年8月26日
■77港币
■BNGI ■动作角色扮演

推荐度 8.0 /10



作为第二款DLC，本作的倾向比起第一个DLC有了较大不同。迷宫本身的难度比较简单，但是本次敌人的行兵布阵非常合理，其能力也非常强，对玩家而言是一次新的挑战。场景的机关和隐藏要素比较多，在耐玩性上有所保证。但遗憾的是该DLC依旧没有成就/奖杯要素，给人的挑战动力不足。

下载游戏

苍蓝雷霆 神枪伏特
蒼き雷霆ガンヴォルト

3DS

■2014年8月20日
■115港币
■Inti Creates ■日版

推荐度 8.0 /10



在闯关体验方面有浓浓的《洛克人》气息，但亦自有一套出色的系统。雷击鳞和电磁结界的设定堪称精妙，高手能借由该系统发挥自己的技术，初学者也不会卡关。关卡中设定有出色的机关和隐藏要素，BOSS战虽说没有特效武器打法，但各种机关设置和应对超必杀技的方法也充满了窍门。当之无愧的佳作！【文：白菜】

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 8月25日～8月31日

1 艾神异闻录4 究极无敌背桥摔



PS3 NEW

ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド

本周 89,468 套 累计 89,468 套

●Atlus ●格斗 ●2014年8月28日

2 讨鬼传 极



PSV NEW

讨鬼传 极

本周 79,384 套 累计 79,384 套

●Koei Tecmo ●动作 ●2014年8月28日

3 妖怪手表2 元祖・本家

3DS ↓

妖怪ウォッチ2 元祖 / 本家

●Level-5 ●角色扮演 ●2014年7月10日

本周 68,762 套 累计 2,358,745套

4 LoveLive! 学院偶像天堂

PSV NEW

ラブライブ! School idol paradise

●角川Games ●音乐 ●2014年8月28日

本周 59,710 套 累计 59,710 套

5 超次元动作游戏 海王星U

PSV NEW

超次元アクション ネプテューヌU

●Compile Heart ●角色扮演 ●2014年8月28日

本周 34,980 套 累计 34,980 套

6 徽章战士8 甲虫版・锹形虫版

3DS NEW

メダロット8 カブトVer. / クワガタVer.

●Rocket company ●角色扮演 ●2014年8月28日

本周 33,326 套 累计 33,326 套

7 超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木

PS3 NEW

スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装机神F COFFIN OF THE END

●BNGI ●策略角色扮演 ●2014年8月28日

本周 28,807 套 累计 28,807 套

8 马里奥赛车8

Wii U →

マリオカート8

●Nintendo ●竞速 ●2014年5月29日

本周 11,148 套 累计 650,858套

9 讨鬼传 极

PSP NEW

讨鬼传 极

●Koei Tecmo ●动作 ●2014年8月28日

本周 11,026 套 累计 11,026 套

10 子弹少女

PSV ↓

バレットガールズ

●D3 PUBLISHER ●动作射击 ●2014年8月21日

本周 10,030 套 累计 39,720 套

本期日本榜出现了不少新作，而《妖怪手表 2 元祖・本家》也终于在第 8 周走下了首座的位置。在新作当中，《讨鬼传 极》双版本合计 9 万套，PSV/PSP 版均有上榜。现象级作品《LoveLive！》改编的音乐游戏 3 版本总计近 6 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS LL	30,111	+4.6%	1,080,451
PSV	19,578	+27.9%	798,213
Wii U	8,584	-4.5%	382,050
PS3	7,895	+232.3%	354,612
3DS	7,404	+7.1%	354,319
PS4	6,502	+9.8%	678,185
PSV TV	1,156	+3.4%	59,482
PSP	187	-42.3%	96,649
X360	86	-51.4%	7,968

美国 USA TOP 10

统计期间 8月17日～8月23日

1 暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版



PS4 NEW

Diablo III: Ultimate Evil Edition

本周 75,646 套 累计 75,646 套

●Blizzard Entertainment ●动作角色扮演 ●2014年8月19日

2 无尽传说2



PS3 NEW

Tales of Xillia 2

本周 61,785 套 累计 61,785 套

●BNGI ●角色扮演 ●2014年8月19日

3 暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版

XOne NEW

Diablo III: Ultimate Evil Edition

●Blizzard Entertainment ●动作角色扮演 ●2014年8月19日

本周 53,317 套 累计 53,317 套

4 最后生还者 重制版

PS4 ↓

The Last of Us Remastered

●SCE ●动作冒险 ●2014年7月29日

本周 32,399 套 累计 421,968套

5 我的世界

X360 ↓

Minecraft

●Microsoft Studios ●动作冒险 ●2013年6月4日

本周 32,383 套 累计 2,927,292套

6 我的世界

PS3 ↓

Minecraft

●SCE ●动作冒险 ●2014年5月16日

本周 27,878 套 累计 485,057套

7 马里奥赛车8

Wii U ↓

Mario Kart 8

●Nintendo ●竞速 ●2014年5月30日

本周 22,991 套 累计 1,034,363套

8 朋友聚会 新生活

3DS ↓

Tomodachi Life

●Nintendo ●模拟经营 ●2014年6月6日

本周 19,621 套 累计 268,377套

9 植物大战僵尸 花园战争

PS4 NEW

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

●EA ●动作射击 ●2014年8月19日

本周 18,262 套 累计 18,262 套

10 横行霸道Ⅴ

X360 ↓

Grand Theft Auto V

●Rockstar Games ●动作冒险 ●2013年9月17日

本周 16,511 套 累计 7,620,506套

美国榜毫无意外地由《暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版》占领首位，而且次世代版本已经成为市场的主流选择，双版本合计 12.8 万套，顺带也刺激了对应主机的销量上涨。前三位中，美版日式 RPG《无尽传说 2》6 万套的成绩也相当不错。登陆 PS4 的《植物大战僵尸 花园战争》则不足 2 万。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	52,636	+11.8%	4,016,778
XOne	32,819	+10.5%	3,165,375
3DS	27,292	-0.9%	12,764,725
Wii U	21,023	-5.8%	2,785,765
X360	13,405	-2.0%	43,541,061
PS3	8,740	+19.3%	26,245,004
Wii	2,713	-1.1%	41,570,971
PSV	2,332	+14.9%	1,834,341
PSP	354	-5.3%	19,810,469

上表中的PSP包括PSPgo的销量；日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注**劲爆**新游 把握**流行**趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 8月17日～8月23日

1 暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版

PS4 已发售1周



Diablo III: Ultimate Evil Edition

本周 230,929套 累计 230,929套

●Blizzard Entertainment ●动作角色扮演 ●2014年8月19日

2 无尽传说2

PS3 已发售1周



Tales of Xillia 2

本周 123,606套 累计 569,554套

●BNGI ●角色扮演 ●2014年8月19日

3 最后生还者 重制版

PS4 已发售4周

The Last of Us Remastered

●SCE ●动作冒险 ●2014年7月29日

本周 115,397套 累计 1,024,286套

4 暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版

XOne 已发售1周

Diablo III: Ultimate Evil Edition

●Blizzard Entertainment ●动作角色扮演 ●2014年8月19日

本周 95,463套 累计 95,463套

5 妖怪手表2 元祖・本家

3DS 已发售7周

Youkai Watch 2 Ganso/Honke

●Level-5 ●角色扮演 ●2014年7月10日

本周 77,888套 累计 2,266,067套

6 暗黑破坏神Ⅲ

PS3 已发售51周

Diablo III

●Blizzard Entertainment ●动作角色扮演 ●2013年9月3日

本周 73,074套 累计 1,225,270套

7 我的世界

PS3 已发售15周

Minecraft

●SCE ●动作冒险 ●2014年5月16日

本周 62,673套 累计 1,153,317套

8 我的世界

X360 已发售64周

Minecraft

●Microsoft Studios ●动作冒险 ●2013年6月4日

本周 55,434套 累计 5,132,224套

9 朋友聚会 新生活

3DS 已发售71周

Tomodachi Life

●Nintendo ●模拟经营 ●2013年4月18日

本周 53,435套 累计 2,410,499套

10 马里奥赛车8

Wii U 已发售13周

Mario Kart 8

●Nintendo ●竞速 ●2014年5月30日

本周 53,026套 累计 2,581,277套

在全球范围内，同样是由《暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版》和《无尽传说2》占据了前两名，前者在PS4平台的销量是在XOne平台销量的2倍多，而两个平台的主机销量也都有10%左右的增幅。另一方面，《马车8》的热潮渐渐退去，Wii U持续下滑。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	159,285	+9.1%	10,050,258
3DS	109,581	-12.7%	44,596,704
Wii U	54,254	-18.4%	7,096,366
XOne	53,207	+11.1%	5,036,002
PS3	40,860	-9.8%	83,198,260
PSV	28,210	-22.0%	8,764,446
X360	26,681	-1.5%	83,112,231
Wii	7,487	+0.3%	100,771,498
PSP	4,069	-3.7%	80,676,408

首周销量对比

日本榜 第1位 女神异闻录4 究极无敌背桥摔

PS3 ●2014年8月28日 ●黄金眼评分：24



89,468套 ↓28%

在前作登场的13名角色的基础上，本作新增了《女神异闻录3》的岳羽ゆかり、《女神异闻录4》的久慈川りせ等角色参战。在家用机版限定的故事模式中，可以了解到包含新的原创角色皆月翔在内的剧情，分别以两部作品中不同人物的视点展开。与通常格斗游戏不同，本作的“黄金竞技场模式”有着RPG的要素，在连续的胜利后，玩家会获得经验值来升级，并学习新技能和加点。150种的技能会让喜欢培育角色的玩家体验到非常丰富的自定义玩法。

女神异闻录4 午夜竞技场

PS3 ●2012年7月26日 ●黄金眼评分：26

125,000套

由RPG名作《女神异闻录4》衍生而来的格斗游戏《女神异闻录4午夜竞技场》，最先在2012年3月于街机面世，之后登陆家用机平台。结合原作出色的人设和美术风格，以及优秀的音乐，Arc System Works凭借丰富的开发经验，将其魅力以崭新的形式演绎出来。虽然游戏上手比较容易，但是在实际对战中也不乏值得高手研究的部分，很好地拓展了作品的受众群体。



日本榜 第2位 讨鬼传 极

PSV ●2014年8月28日 ●黄金眼评分：26



79,384套 ↓36%

在《讨鬼传 极》中，上一作的故事将会得到延续。除了新增关于故事起源的剧情和众多角色，薙刀、金碎棒等新武器的加入都给游戏带来新鲜的感觉。玩家可以在本作中挑战到更高难度的任务，并从新型任务中获取限定的御魂等报酬。本作能够讨伐的鬼怪也将会是前作的2倍左右，而且鬼的动作都得到了强化，使战斗的紧张感大增。

讨鬼传

PSV ●2013年6月29日 ●黄金眼评分：26

124,274套

由ω-Force开发的原创共斗游戏《讨鬼传》，以日本古代到幕末的历史名人以及传统鬼怪为题材构筑了一个讨伐鬼怪的和风世界。游戏有着“部位破坏”、“御魂”等爽快而富有特色的系统，根据怪物部位的特性，玩家需要选择不同攻击特点的武器有针对性地毁坏。本作的人设由画师“左”负责，游戏画面在同类作品中也非常突出。



文 稀饭 美编 NINA



传奇起源

要提《科拉传奇》，就不得不先提起作为平行空间第一成就神作（成就饭纱迦御赐称号）的“小和尚”《降世神通》，尽管游戏作品能够被人记住纯粹是因为在练习模式花2分钟就能够全成就，但起码作为原作的动画作品素质还算是有保证的，而在动画播放了三季之后，属于小光头主角安昂（Aang）的故事算是告一段落了，但是属于《降世神通》的故事却尚未完结。2012年，带着更优秀的品质和更精彩的故事，《降世神通》的后续故事《科拉传奇》正式开播，到今年的8月22日已经播出了完整的三季，第四季也在筹划当中，预计于2015年初推出。动画的人气之高和素质之好令许多观众赞不绝口，但对于本作素质最好的肯定，却是来自于大名鼎鼎的白金工作室，因为他们将会根据本作改编一款游戏，那就是下文将要介绍的《科拉传奇》游戏版。

科拉传奇	Activision	动作
多机种	The Legend of Korra	美版
	2014年10月21日	1人	对应年龄：未定
	售价为PS4/PS3/Xbox One/X360：14.99美元		

《科拉传奇》的故事发生在《降世神通》70年后，曾经还年幼的安昂早已在享年66岁时逝世，就连他的三个子女都已经人到中年，所以故事的聚焦点也从他身上转移到了另外一位降世神通（Avatar）身上，那就是作品标题中所说的科拉（Korra）。

和安昂一样，出生于南方的水部族之中的科拉是一位能够掌握风、土、水和火四大元素力量的天选之人，而且她天赋绝佳，才17岁就已经掌握了御水术、御土术和御火术，但是她仍然需要向安昂最年轻的儿子坦辛（Tenzin）学习御风术，才能够真正地成为一个合格的降世神通。不过科拉有着属于她自己的问题，她虽然是一位身负维持世界平衡与稳定的降世神通，却性格叛逆，并不情愿接受自己的命运安排。随着她走上了学习御风术的旅途，《科拉传奇》的故事也由此正式展开。



PS：本作的Xbox One/X360版将会比PS4/PS3版晚一天发售，也就是在10月22日上市。

主要人物

科拉

出生于南方水部族的年轻女孩，是继安昂之后的下一任降世神通。和安昂不一样，她虽然是女儿身，却是个地道的“女汉子”，身手强悍，有点任性而顽固，但是却又勇敢而大胆，丝毫不畏惧争斗。按照动画制作人的说法，科拉的形象灵感来源于数个综合格斗（MMA）女拳手的形象，所以她无论是外形还是内里都是个彻头彻尾的行动派。科拉天赋奇才，能够用非常快的速度掌握名为宗术（Bending）的格斗技巧，但是她暴躁的性格令她非常难以领悟轻盈飘逸并且捉摸不定的御风术，也使她和灵魂世界（Spirit World）的连接变得非常不稳定。在游戏当中，玩家惟一能够操纵的角色也是科拉，但因为故事发生在了第二季和第三季之间，所以科拉已经掌握了御风术，玩家能够在四种不同元素的宗术之间切换，让科拉用不同的战斗风格击败敌人。为科拉配音的是声线充满了个性的女演员 Janet Varney，她也是众多电影和美剧中的老面孔，有关注这一领域的读者们应该都能够辨认出她的声音来。



▲Janet Varney，科拉的配音演员。


▲皮肤黝黑而且身材精健的科拉和一般意义上的女主角造型有着不小的差异。

马可



科拉有着两位男性朋友，他们是一对兄弟，哥哥名叫马可（Mako），是一位修炼御火术的18岁青年，为人沉默而严肃，其性格的形成主要是因为8岁时目睹双亲被杀，其后和弟弟一起被迫为黑帮做事，等于是在街头长大，看透了人性的黑暗与邪恶，故而显得非常老成。但后被教授他宗术的师傅收留，成为了宗术大赛队伍幻火貂的队长，并且与科拉相遇。马可与科拉之间的关系非常微妙，两人在接触没多久后就开始渐生情愫，并且在第一季最后期走到了一起，但是两人的感情在第二季就受到了考验，最终以分手收场。但是因为马可并没有从科拉身边离去，两人之间的微妙关系肯定会再度发生变化，这也是游戏描述的故事线中最值得关注的地方之一。马可的名字是为了纪念《降世神通》第一季和第二季中为火烈国王子配音并于2006年去世的日裔美国演员岩松信（Iwamatsu Mako/岩松 マコ）而取，所以也可以被翻译成“信”，但因为这个角色本身并非使用典型的日式命名法取名，所以更广泛使用的译名还是马可。

◀马可擅长使用火焰，是幻火貂队伍的核心战斗力。


◀从游戏的截图看来，宗术比赛也会出现在游戏当中。


▶只比科拉大一岁的雅莎美身上却已经带上了成熟女性的魅力，难怪一开始马可把她选为了交往对象。

佐藤亚莎美

科拉的女性朋友，也是这个四人朋友圈子中惟一的非宗术修习者，不过懂得女子防身术并且是赛车高手。她本人是共和城佐藤汽车企业的老板佐藤博司的女儿，所以平常过的都是优越的千金小姐生活，但却没有养成娇蛮的性格，为人明白事理而且有着上位者的气度，但因为才18岁，还是有着一些年轻人的心性，例如非常喜欢宗术比武大赛，而且是幻火貂队伍的粉丝，当然喜欢这个队伍的很大一个原因自然是她对领导队伍的马可非常有好感。亚莎美和马可交往了一段时间，不过她和波林一样，在发现马可与科拉关系日渐亲密后便退出了这段感情竞争。

在原作动画当中，亚莎美的生活经历了非常大的变故，不过因为涉及到一些关键剧情，稀饭我这里就不剧透了，有兴趣的读者们不妨去补一补动画来了解一下。

©2014 PLATINUMGAMES Inc. All Rights Reserved.

波林



▲和认真帅气的哥哥比起来，波林更像是个搞笑角色。

马可的弟弟，御土术的修炼者，比哥哥小两岁，但天生性格开朗，所以虽然两人的童年经历一模一样，波林却成为了一个开心果，而且自我感觉极其良好，经常以大众情人自居。和哥哥马可一样，波林也对科拉颇有好感，不过在明白到科拉更钟情于自己的哥哥之后，波林就黯然退出了。

娜卡



►娜卡身上同时融合了狗和北极熊的特点，看起来有种独特的萌。

一只北极熊狗，是科拉的宠物，也是她的坐骑。

叭噗

曾经在街头流浪的幻火貂，后来被波林收养，也是马可的宗术比赛队伍幻火貂队的名字由来和吉祥物。



▲虽说是貂，但叭噗身上也带有浣熊的特征。

四系宗术

在《降世神通》的世界观中，有四种元素力量可以被融合到战斗技法当中，被人们所掌握和使用，那就是人们口中的宗术。宗术分为四系，分别对应一种元素和一种战斗技法。这一设定也被带到了《科拉传奇》的游戏当中，因为身为新一代的降世神通，科拉可以同时掌握四种宗术，所以她的战斗方式也能够在这宗术之间转换，来应对不同的战斗情况，不同元素的宗术之间相互结合攻击还可以产生连击奖励。下面就让我们结合原作中的设定和游戏中的特点，讲一讲四系宗术的特点。



御土术

泛用性最为宽广的宗术之一，能够操纵泥土和石块，既可以用他们来攻击敌人，也可以在地面创造洞穴充当陷阱，建造或摧毁用作障碍物的土墙，甚至是操纵沙粒和金属，因为大部分情况下战斗都是于大地之上展开，所以御土术的修炼者也几乎从来不缺少能够发动自身能力的媒介。基于土的坚实特点，其对应的武术招式也是沉稳并刚劲有力。具体到游戏当中，御土术对应的都是动作偏缓慢的大威力攻击，是敌人在陷入硬直后对其造成大伤害的不二之选。

曾经流行于广东地区的洪家拳是御土术的灵感来源，讲究以力服人，硬打直上，是非常朴实刚健的武术流派，使用这一流派武术的代表性游戏角色是“《铁拳》系列”的王惊雷（北派洪拳心意六合拳）和来自同系列以成龙为人物原型塑造的雷武龙（南派洪拳五形拳）。



御水术

科拉所属的水部族精通的宗术，其主要能力体现在控制水在三种形态当中变化，平常能够召唤水柱用于攻击敌人，亦可以化为雾气阻挡对手的视线，更能够化为坚冰，充当落脚平台。不过因为这一些能力都需要通过水源来发动，所以御水术的修炼者通常会随身携带水壶，又或是学习从环境或是植物中抽取出水份的手法来协助战斗。在游戏当中，御水术的能力主要是增强科拉的远程攻击，所以可以想象这种能力的进攻手段应该会是各种长距离攻击和飞行道具。

御水术的招式本身以柔为主，其基本动作设计的灵感来源是太极拳，使用这一流派武术的代表性游戏角色是《死或生》系列”中的丽凤（官方译名，非官方为大家熟悉的“雷芳”）。顺带一提，因为人体当中也含有水份，所以御水术有一个邪恶的分支御血术，能够通过操纵人体的血液来影响对方的状态。

▲利用水流构成的攻击可以延伸到很远的距离。

御火术



◀御火术曾一度被错误地应用为使用负面情感来发动火焰力量，所以是一种很容易走火入魔的危险宗术。

严格来说自然界中火焰的来源并不多，不过其实御火术的主要能量来源是代表着火焰的阳光，所以其力量会受到太阳状态的影响。掌握了火焰诀窍的修炼者能够从自己的口中、四肢甚至是双耳中喷涌出火焰，功力更深的修炼者甚至能借助分离阴阳能量时产生的蓝光雷电来发动雷击，被击中的地方会产生猛烈的大火，威力惊人。在游戏中，御火术的特点体现为提升攻击速度和近战威力，适合用于和单个强大的敌人周旋时使用。

御火术的惊人爆发力暗合了许多拳法的起源拳种少林拳中的短打特点，所以少林拳也就成为了其灵感来源，使用这一流派武术的代表性游戏角色是“《VR战士》系列”中的武僧雷飞。

御气术



▲根据游戏的试玩泄露情报看来，御气术攻击时还能够带出具有小范围伤害的气旋。

《降世神通》的副标题为“最后的气宗”，指的就是曾经掌握了御气术的大气族惨遭灭绝，只有身为降世神通的安昂因为离家而得以活命。最后安昂阻止了烈火国侵略其他国度的阴谋，并成家立室，所以御气术也得以随着他的血脉流传了下来。这是一种讲究平和的宗术，擅长操纵气流，既能够刮起猛烈的旋风，也可以让修炼者借助飞杖御风飞翔。御气术在游戏中的作用是增强角色的移动速度，并且拥有优秀的远程和近战攻击手段，应该是泛用程度最广的宗术。

灵活而且变化多端的八卦掌成为了御气术的武术动作来源，因为有着精妙的步法跟手法，所以这也是观赏性最强的宗术之一，使用这一流派武术的代表性游戏角色是“《铁拳》系列”的凌晓雨和“《死或生》系列”中的海伦娜。



◀在对付外壳坚硬的强大敌人时，御土术会是一个不错的选择。



《混沌之戒》原本是在移动平台上颇受好评的角色扮演类游戏，最新作《混沌之戒Ⅲ》不仅由此前的写实风格变成了卡通渲染，并且还将登陆PSV平台。购买PSV版的玩家更能一口气体验到系列此前的所有作品，可谓良心十足。虽说并非什么日系RPG大作，但冲着这样的态度，还是十分值得期待的。

PSV	混沌之戒Ⅲ 前传三部曲	Square Enix	角色扮演
	CHAOS RINGS Ⅲ PREQUEL TRILOGY		日版
	2014年10月16日	本地一人	对应年龄：未定
	售价为4800日元		

PSV专属 买一送三！

“《混沌之戒》系列”原本只是移动平台上的作品，但出众的画面以及深邃的世界观使它得到了不少传统RPG玩家的喜爱。作为系列的第四部作品，《混沌之戒Ⅲ》不仅会登陆移动平台，也会在PSV上推出。而PSV版独有的副标题“PREQUEL TRILOGY”也预示着其会与移动平台的版本有所区别。

从官方公布的情报来看，PSV版的《混沌之戒Ⅲ》除了有游戏本体外，还将包含系列的前三部作品，分别为《混沌之戒》、《混沌之戒 Ω》和《混沌之戒Ⅱ》。对于没有接触过这一系列的玩家来说，能够对游戏的剧情有更全面的了解。



相逢于蔚蓝之星

故事的舞台，是漂浮于空中的临海都市——帕纽里奥。

来自世界各地的冒险者们，怀揣着各自的梦想与欲望，聚集于此。

而他们都有一个共同的目标，前往遥远天空中映照出的星球——蔚蓝云石。

宝藏、秘境、幻兽、神话以及值得以生命为赌注的冒险。

在那蔚蓝的星球上，有冒险者们所渴求着的一切事物。

在一个远离都市的小村庄中，名为纳司卡的少年和妹妹过着圈养牲畜的乡村生活。

然而某一天，他在神秘声音的指引下误入庭院中，与一名美丽的女性相遇。

“你必须前往那里，那个闪耀于空中的母星——蔚蓝云石。”美丽的女性静静地说道。

那是一个世人未曾见过的世界，那里有可以实现一切愿望的宝藏，还有在时间的尽头被不断歌颂的神话的真相。

今时，于此。由千年的情感和思念交织而成的大冒险，拉开了序幕。



多彩的冒险世界

纳司卡（ナスカ）



CV 松冈祯丞

在第二卫星“提亚”的浮岛上与妹妹共同生活的 16 岁少年，他一直憧憬着能够找到存在于神话中的乐园——帕拉帝索斯（パラディソス）。某个夜晚，他在不可思议的庭院中与一名神秘女性相遇，也因此而下定决心前往乐园所在的美丽星球——蔚蓝云石（マーブルブルー）。



水之都市



原本是繁华的商业都市，如今被水淹没，只剩下依稀可见的遗迹。在“蔚蓝云石”中算是危险度较低的区域，因此冒险者们也更愿意造访此地。不过也不能因此放松警惕，在这座城市的某处，是大海之主的巢穴，那里隐藏着诸多宝藏。

战舰遗迹



腐朽的战舰四周开满了巨大的向日葵，这在“蔚蓝云石”中是难得一见的景致。但是，在持续数百年的战争中，这里却是敌人几乎无法接近的“死之区域”。

战舰内的一部分机能仍然可以运作，足以给冒险者带来毁灭性打击的杀戮机器，似乎正等待着觉醒的时机。

莉娅莉（リアリー）



CV 伊藤加奈惠

同男主角一起接受“冒险者认证考试”的少女。她居住在“纽帕里奥”郊外的浮岛上，父亲是他唯一的亲人，但却被身份不明的人带走了。为了寻找父亲和那名犯人，莉娅莉踏上了前往蔚蓝云石的旅程。

世界树



在之前的文明中，由于受到污染而直冲云霄的大树，人们都称其为“世界树”。树顶上盛开的花朵能够净化一切污染物质，并且有强大的滋养效果，因此自古以来就被当成重要的礼物。传说中每过百年世界树便会结果，而此时正值百年之际，世界树便成为了冒险者们的目标。

飞空艇



从外表看来是一艘豪华客船，但其中却设有处刑的房间，凸显出飞船所有者残暴的一面。飞空艇可以移动到宇宙港中，但那是飞船所有者的私人领地，最好有等级 3 以上的冒险者陪同，方可前往。



大介（だいすけ）



CV 松冈祯丞

和莉娅莉一样，是与纳司卡一同接受“冒险者认证考试”的同学，在“纽帕里奥”中与患有不治之症的母亲相依为命。性格开朗且干劲十足的他，为了治好母亲的病而前往蔚蓝云石，去寻找“能够医治百病”的宝藏。



圣诞山



闪耀着七彩灯饰的白银山脉，虽然给人一种如梦幻般美丽的印象，但事实上那里却是常年刮着暴风雪的不毛之地，误入其中而行踪不明的人不计其数。不过，为了取得山顶黄金树上的稀有物品——北极星之光，向圣诞山发起挑战的冒险者们前赴后继，络绎不绝。

甜点迷宫



这是一个因特别的礼物而被创造出来的幻影世界，许多冒险者们被这虚幻的景观所吸引，但却迷失其中。可以确认的是，在迷宫的中央有一座巨大的城堡，但似乎不曾听说有人能够达到那里。



大江户BlackSmith

在剩余的一年生命内倾尽一切把妹！

如果你剩下一年的性命，你将会怎么样度过呢？有这样一款游戏，他的主人公决定将剩下的性命投入到把妹的时光当中。在《大江户锻造师》中，玩家需要扮演一位锻造师，一边赚钱一边到“娘郭”和女孩子们度过一段亲近的时光。具体的游戏内容如何？让我们一起来看看！

文 时雨 美编 anubis

PSV	大江户锻造师	日本一	角色扮演
	大江户BlackSmith		日版
	2014年11月27日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为6458日元		







故事舞台

这里是人们因害怕而远离的禁忌之地。在这里集结了许多法外之徒，最终以异常的速度发展成为了名为“丹屡夜”的不眠之城。在这个不夜城的街道当中，有一个男子像是被灯火吸引的蛾子一样远道而来。他只有一年的性命，每天制作着小道具和刀作为自己的谋生手段。在空闲时就会往娘郭（也就是青楼）去。在娘郭里，他遇见了足以让它燃烧剩余性命的相遇。

充满魅力的角色

女主角们虽然外表光鲜，但实际上各自都怀有各种各样的问题和过去。随着男主人公和她们的关系变得密切，对于女主人公所遭遇的事情也会有更多的了解，最终将本作构筑成为“令人悲伤的恋爱物语”。





被病魔腐蚀的身体

虽然平时隐藏着，但是清花的身体遭受不明病因的疼痛折磨。她从小就在丹屡夜长大，对于她来说这里就是她活下去的惟一一个世界。但是尽管如此，她的身体无时无刻在遭受病魔的侵蚀。



拥有楚楚可怜的笑容，招牌媛娘。奉承着一切从简的生活，努力地讨好客人。但由于自己会偶尔犯迷糊，因此也会惹怒客人。尽管如此，她有着令人喜爱的温和性格。

©2014 Nippon Ichi Software, Inc.



只对有钱的客人表示出兴趣，只要有利益的事情就会一头扎进去。拥有表里不一的双重性格，但在客人面前会装出一副天真无邪，不谙世事的样子，因此拥有很高的人气。





金钱是惟一的救赎

只信任金钱的朝香，无论使用任何危险的手段都要继续赚钱。她想要拿这笔钱来换回自己的自由。尽管她在装着天真无邪的样子，但想要回归自己人生的想法比起谁都要坚定。



拥有端庄的容姿和优良的气质，是一个笨拙且消极的女孩子。放弃了自己的人生，不信任何人。一直以冷淡的表情接待客人，无论是什么样的话题都不感兴趣。





像是被设计好的因缘

夕雾原本是由绪家的女孩，但在某件事情发生之后失去了父亲，之后她流落到了丹屡夜。而主人公当时也参与到事件当中。离别数年的再会，两个人会朝着什么样的方向发展呢？

創司

由于不治之症，主人公被医生判断只有余下一年的性命。作为锻冶师有着一流的技术，但由于不擅长和人交往，因此很少说话，说话过程中也几乎没有感情。因为去了娘郭而与女主角们有了邂逅。



与娘郭的亲密接触





肌肤相亲的亲密接触环节，在丹屡夜与女孩们加深羁绊之后，在对话的图中就能发生“娘郭游戏”的环节。这个环节由 2 部分构成，前半部分为“前戏”，触碰女孩子之后会让女孩子喘气，当触碰成功之后，画面左上角的心形计会有所增长，当计量槽到最满的时候就会进入到下个部分。

“娘郭游戏”的后半部分名为“后戏”，玩家需要和身体变得火热的女孩子们摩擦，通过摩擦女孩子身上的衣物会变得透明起来。如果玩家摩擦的位置正确，那么左边的计量槽就会不停地上升。

游戏的基本流程

要想去见女孩子们，自然是要花费不少钱的。游戏当中的赚钱方法非常多，最基本的赚钱方式莫过于打造装备并将其卖出了。为此男主人公必须和伙伴们一起进入迷宫收集素材，在迷宫中有特定的地点取得矿物。在迷宫中还会遇见魔物，进行战斗之后可以取得刀的素材和各种各样的矿石。在通过迷宫之后，就能够进行清算取得特定的道具，并回到街道锻冶武器。根据武器的等级不同，所售出的价格也会有所差异。







文 八重樱　美编 NINA

零 濡鸦之巫女	Nintendo	动作冒险
Wii U 零 ~濡鸦ノ巫女~		日版
2014年9月27日	本地1人	对应玩家年龄未定
售价为7128日元		

在351期杂志的“前线狙击”栏目中，小编曾经为读者们带来了2页的《零 濡鸦之巫女》的介绍，但由于当时可入手的资料数量十分有限，所以不少消息都是小编根据当时的情报推理而出，难免有所疏漏。好在任天堂在游戏即将发售前一鼓作气公布了大量游戏细节，玩家们也总算能对本作有一个完整的了解了。



在幼年时，雏咲深羽的母亲就神秘失踪了，因为缺乏亲情的关爱，深羽的性格比较胆怯，存在感稀薄。自从听说母亲出现在日上山上之后，深羽也踏上了日上山的土地。

从角色图中可以看出，雏咲深羽与《零》和《零 刺青之声》的女主角雏咲深红在姓名和容貌上都非常相似。姓名只相差最后一个字，而容貌方面，深羽和深红一样都是偏分发型，一字平眉，脖子上同样系有一根黑色的项圈。在初代《零》中，这个项圈象征的是“裂绳仪式”，在深红和哥哥真冬的身上都有佩戴，现在我们又在深羽的身上看到了相同的设计。可以肯定的是，深羽和深红之间必然存在着血缘关系，至于是姐妹亦或是其他，恐怕只有等游戏发售后才能一见分晓了。



雏咲深羽

（CV：内田真礼）

“黑泽”古董店的老板娘。她和夕莉一样拥有“影见”的能力，为了寻找神隐的少女而前往日上山，不想却连她自己也行踪不明。不知密花与《零 刺青之声》的黑泽怜之间有什么血缘关系呢？



黑泽密花

（CV：田中敦子）

放生莲的助手。将莲当做是老师一般的仰慕着，非常在意莲的行动和生活态度，可说是等同于家人一般的存在。



镜宫累

（CV：坂本真绫）



放生莲

（CV：铃木达央）



与不来方夕莉相识甚久的不畅销作家。因为经常跟随第六感行动，所以会被助手责备。为了下一部作品的取材，放生莲开始关注日上山名为“吊照片”的风俗，甚至自己亲自前往山上取材。

从描述上来看，放生莲就是本作的男一号，这也是从《零 刺青之声》开始就有的传统了。有趣的是，放生莲的外貌和中国著名小说家韩寒非常相似，而且俩人的职业也全部都是作家，不免叫人怀疑制作组是不是正是以“岳父大人”为原型来创作这名角色的。另外，上文中提到的“吊照片”，日语写作“弔写真”，其含义为“祭奠死者的照片”。

故事开篇出现的场景

古董・咖啡店“黑泽”

不来方夕莉居住并工作的地方。除了那些需要借助“影见”能力来寻找失物的委托人外，还有不少前来找黑泽密花占卜的人们。





水笼温泉 一缕庄

日上山的温泉旅馆，但由于大规模山体滑坡导致旧馆部分基本都被掩埋，所以现在已经停止营业了。据说在这里可以看到不少遇难者的灵体出没。

不知之森



位于日上山深处的森林。作为灵异景点和自杀圣地而闻名，因此也吸引了不少胆大妄为的入侵者。据说还有一些人被潜伏在森林中的犯人残忍杀害……

©2014 Nintendo/KoeiTecmo

移动

探索的基本自然就是移动。在场景内移动时，可以遇到多个能够探索的地方。因为是恐怖游戏，所以场景大多是以黑夜为主，为了不至于在山中迷路，通过 GamePad 的地图及时掌握方位是很有必要的。



◀电视画面上显示的是玩家所控制的角色。



▶GamePad上则直接显示的是地图，这样玩家就不需要切换画面来确认位置了。



拾取

发现道具时，按下 Z+R 键，主角就会蹲下伸手去拾取道具。当然啦，备受好评的鬼手系统也会时不时出现，假如不小心被抓住的话就需要按左右摇杆来挣脱。

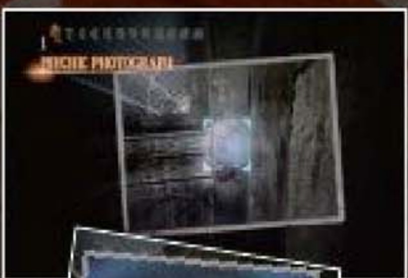
寄香

“寄香”指的是那些残存了搜查对象意念的物品，将这些物品握在手里，然后按下 Z+R 键，就可发动“影见”，搜查对象的过去之影就会以“残影”的形式浮现眼前。



灵视

看似普通的场景，假如通过射影机进行拍摄的话，可能就会得到与此地相关的场所的照片。这也是《零》系列”的一贯解谜手段了。





▲通常在可以拍摄的场景处，游戏画面都会有微妙的扭曲。

▶使用射影机对着扭曲点拍照，会得到一张别的场所的照片。



▲前往照片上显示的场景，大概在那里等待着我们的恐怕就是不祥之物吧……

战斗

本作中是将 WiiU 的 GamePad 当做射影机来操作的。与之前几作不同的是，玩家可以随意转动 GamePad 进行拍照，既可以横着拍，也可以竖着拍，竖着拍时对于那些会突然上下移动的怨灵来说，应对起来就相对容易了一些。此外，使用 GamePad 锁定怨灵后，取景器内还会出现名为“灵片”的物体，收集越多的话越可以对敌人造成巨大伤害！









游戏流程

①任务选择

首先玩家要在任务选择菜单中选中相应的章节才能开始游戏，只有当现有章节打通之后才会出现新的章节。而一度打通的章节则可以反复挑战。



②调查目标人物

每个人前往日上山的理由都不尽相同，玩家只有充分收集到他们的情报，才能对故事有充分的了解。



③观看寄香

将目标人物经常佩戴于身的物品，例如头发、信件、日记、照片等蕴含强烈回忆的物品作为“寄香”，使用“影见”能力调查它们来入手更多情报。



④在谜题的原点探索

将“寄香”握在手中，集中意识使用“影见”，就会出现该人物的残影。追随残影前进，可以找寻到事件的蛛丝马迹。



⑤目标达成

只要跟随残影移动，就可以来到神隐的搜索对象身边。但是在这里也隐藏着那些令人神隐的怨灵们，主人公将遭受到前所未有的恐怖体验……



传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

等各位读者们拿到本期杂志的时候《热情传说》的发售日也该公开了，由于担心消息会不会偷跑，这几天刷推时一直提心吊胆的。《TOZ》和《TOWRU》在TGS都有现场试玩，而且《TOZ》还将有不少周边在TGS先行发售。今年传说祭的蓝光DVD也玩起了“限定版”，内容也十分厚道。

Tales Of 游戏情报

● 热情传说

活跃于灰色地带的佣兵





海兰德与罗兰斯两国的将军阶级都曾听闻过的有名佣兵。他所率领的“丛林佣兵团”也有着不逊色于正规军主力部队的实力，他们之间的出色连携甚至能够力压一般的杂鱼凭魔，目前丛林佣兵团正受到海兰德王国的雇佣而行动着。卢卡斯给人的第一印象是一个爱钱的无赖，不过，身为佣兵团团长的他有着能够冷静看清眼前现实的判断力以及自己构建起来的坚定价值观，这也是他为什么能够带领着部下们一起在战场上存活下来的重要原因。

瓦古兰森林

位于海兰德与罗兰斯两国国境附近的广阔大森林。树龄超过千岁的巨树在森林里四处伫立着，在昏暗的森林里还有着连接两国的交易通道，由于是两国支配权的灰色地区，这里成为了山贼、盗贼和犯罪者们四处活动的危险区域。森林的深处形成了一座天然的迷宫，传说在里面有着《天遗见闻录》也未曾记载过的未知遗迹或能够通往其他地方的洞穴。





Zestiria 小发现

●今年的TGS上会有《传说》舞台活动“YAPPARI！ Tales of”，届时会公开全新的PV与关于《TOZ》的新情报。

●《TOZ》与南家塘（ナンジャタウン）的合作活动从2015年1月10日开始，截止至3月29日。

●《TOZ》与《TOX》、《TOX2》一样，将会举办日本全国的试玩会。

● 世界传说 梦幻同盟

《神话传说》塞内尔＆《重生传说》阿妮参战

来自《神话传说》的主角塞内尔以及来自《重生传说》的术士阿妮近日宣布参战《TOWRU》，打破了这两作只有一个角色参战的窘迫局面。同时来自手游版原作的卢卡（来自《圣洁传说》）和琥珀（来自《心灵传说》）也将继续参战本作。



预约特典卡片图公开



将于10月23日发售的《世界传说 梦幻同盟》近期公开了预约特典卡片的图案，命题分别是“运动之秋”、“艺术之秋”和“食欲之秋”，预约特典实行的是三选一随机赠送的形式，想要同时入手三张卡片的话估计要费一番功夫。本作和《TOZ》一样，将会参加今年的TGS，而且在现场会有试玩。

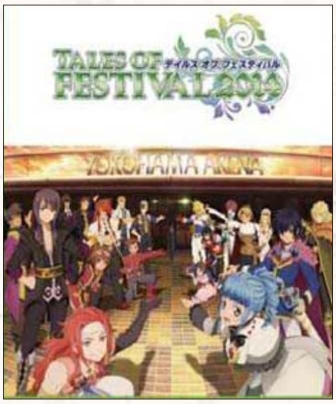




©いのまたむつみ ©藤岛康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.

Tales Of 周边动向

“传说祭 2014”蓝光 DVD 将于 11 月 14 日发售



5 月 31 日、6 月 1 日两天于横滨召开的传说祭近期公开了蓝光 DVD 的消息，该蓝光 DVD 将收录第一天的大部分内容（包括特别 Skit、声优对谈、现场迷你演唱会）以及第二天的特别 Skit 部分，虽然不是两天全收录，不过聊胜于无。该蓝光 DVD 发售日为 2014 年 11 月 14 日，售价 6800 日元。同时，BNGI 还应粉丝们的请愿，推出了限定版套装，限定版售价 9240 日元，内容除了蓝光 DVD 本体之外，还有特制的包装盒、会场当天放送的广播 CD、两场特别 Skit 的收录台本（复制本）以及 ufotable 绘制的四个一组徽章和明信片。

PS3 平台四作《传说》即将发售廉价版





为迎接即将到来的 20 周年，BNGI 公布了 PS3 平四部作品《宵星传说》、《圣恩传说 F》、《无尽传说》和《无尽传说 2》的廉价版，其中，已经推出过廉价版的《宵星传说》与《圣恩传说 F》还将进一步降价。四部廉价版的售价均为 2600 日元，发售日为 2014 年 10 月 9 日。

《热情传说》周边将于 TGS 先行发售

《热情传说》的首批周边将于今年的东京游戏展先行发售，日后有可能会在 BNGI 旗下的销售网站 Lalabit 进行通贩。先行发售的周边包括目前确定为可用角色的六名角色的 T 恤、吉祥物诺尔敏的 T 恤、诺尔敏的马克杯、诺尔敏的手帕以及诺尔敏与《天遗见闻录》的钥匙扣。顺便一提今年《传说》的 TGS 先行周边走的是吉祥物路线，除了上文的内容之外，还有《TOX》提坡的 T 恤、《TOX2》露露的 T 恤、各作吉祥物集合的手帕、《TOA》猪兔的马克杯和《TOWRU》特伦与那哈特的马克杯。



It's “Tales of”

关于《传说》系列”的战斗系统“LMBS”（下）

S 组采用的的是和“御三家”一样的战斗形式，即消耗 TP 来使用术技，虽然在形式上的变化不大，但是对于新手玩家来说却是非常容易上手，沿用 TP 制能够浅显易懂地看清楚术技的消耗，而从《仙乐传说》开始采用的“多线式线性战斗系统（ML-LMBS）”也为后来《深渊传说》的“自由范围线性动作战斗系统（FR-LMBS）”做了铺垫。在术技的选择上 S 组比较注重传统，S 组的侧重点是剧情的演出，所以在系统上很少会进行太大的挑战，就连之后在《无尽传说》里导入的“共鸣术技”也是由《宵星传说》的 FS 技演变而来的。在《无尽传说》之前的 S 组三部作品都是遵从“通常攻击→特技→奥义”这一准则，后来增加了 Skill 系统才让这三者之间的顺序限制变得宽松，之后直到《无尽传说》导入了 TP+AC 制的概念之后才完全跳出了这一框架，让术技之间的连携变得更加自由。

相较于较为保守的 S 组，D2 组对于战斗系统的挑战可谓是未曾停下脚步，D2 组战斗系统的灵魂人物有働龙郎在其中更是发挥着至关重要的作用。在分组之后 D2 组做的第一件事就是改变 TP 的设定，改变术技的数值消耗方式来达成战斗系统的升华——这就是 D2 组战斗的最大特点。而在《宿命传说 2》之后 D2 组干脆直接丢弃了 TP 制的设定，改用 FG 的消耗，后来演变成了闻名的 CC 制，完全解决了传统 RPG 常有的“在初期使用术技时估计 MP 的消耗而不敢放开手脚”的短板。直到 2012 年两个小组合并之前都没有再碰过 TP 制的系统，后来 BNGI 的众多游戏小组合并成“Bandai Namco Studio”（简称 BN Studio）之后有働才时隔 10 年再一次参与到 TP 与 AC 融合制的《无尽传说 2》之中。



2012 年 D2 组与 S 组合并到 BN Studio 之后开始进行的第一份工作就是《TOX2》，《TOX2》当中也有不少 D2 组的影子，例如侧移、弱点连携等等。制作组在《TOX2》里进行了一次大胆的尝试：导入变身系统，也就是主角路德加专用的骸壳系统。因为剧本里的好几场关键战斗都只有路德加一人，对于强调双人战的《TOX2》来说是很不利的，于是有働等人便制作了一个能够让路德加进入无敌状态的限时变身系统，虽然变着变着最后都变成了假面骑士了。如果说《TOX2》的 XDR-LMBS 本身就是用 S 组的《TOX》系统为基盘进行改良的加强版的话，那么《热情传说》才真正算得上是原 D2 组成员们在高清平台上的第二部作品。原本玩家们都以为新作依然是《TOG》那般的 CC 制系统，实际公开时才发现原来是回归《TOD2》的 SP 制，《TOZ》里这个类似 SP 的术技槽是叫 SC 槽。战斗的节奏基本上还是按照《TOG》的模式来进行，而这次有働等人参照了《TOX2》的骸壳系统，在《TOZ》里加入了融合变身的概念，让战斗变得更加激烈，而由 S 组在《TOX》里尝试过的战场即时换人系统在《TOZ》里干脆升级成了一键换人，完全不打乱战斗的节奏。



两个小组合并之后撞出的火花会给予《热情传说》怎样的奇迹，又将带给玩家们怎样的惊喜，就让我们拭目以待吧。

TIPS “《无尽传说》系列”里米拉和艾丽泽的共鸣技“サンダ－ブレッシャ－”使用 100 次以上后按住 × 键，这个看起来略鸡肋的共鸣技就会成为《TOX》和《TOX2》里连击数最高的招式。



由 Koei Tecmo 开发的原创多人共斗游戏《讨鬼传》在发售一年后再次推出资料片，本作不仅完整地收录了前作的所有内容，还追加了大量新要素。新增五章剧本长度已经等于前作的主线剧情了。武器增加到 9 款，而且使用起来丝毫没有雷同感，再加上出色的画面表现，可以说本作是 PSV 上最值得一玩的共斗游戏。

本期攻略将针对本作新增系统进行详细介绍，并深入剖析新增鬼的打法。虽然老的鬼也有很大变动，但限于篇幅这里只能略过了。关于本作的基础知识和前作相关的内容可以查看本刊第 326 期或者《PSV 专辑 Vol.7》。

文 宇宙人　美编 心の永恒

讨鬼传 极		Koei Tecmo	动作
多机种	讨鬼传 极		日版
	2014年8月28日	本地1人、局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄:15岁以上
	售价为PSP：4800日元、PSV：5800日元		

系统变化详解

存档继承

作为资料片，本作几乎完整地收录了前作的内容。如果 PSV 中有前作存档的话，玩家在开始本作的时候就可以直接继承前作的存档进行游戏。前作几乎所有内容都可以继承，除了武器装备、素材、御魂之外，连称号、武器使用次数、讨伐记录等数据都会一并继承过来。由于新的大型鬼、新剧情等内容几乎都放在前作通关进度之后，继承存档便可以更快地玩到新的内容。而有一部分奖杯，比如“任意武器出战 100 次”、“任意风格出战 100 次”等等，如果前作存档已经达成的话，在本作可瞬间解锁。



此外，继承之后还可以额外获得一些特别的奖励，这些奖励是根据玩家在前作的游戏完成情况决定的，具体如下：

一、仅继承存档，奖励大和（男）和**ホロウ**（女）的角色服装；

二、完成主线剧情（即打完单机模式的前五章），奖励天狐的装备“**えんぜる装束**”，效果是让天狐探险的时候取得稀有素材的几率提升；

三、完成单机最后一个任务“讨鬼传”，奖励神仙魂钢；

四、完成联机模式进行度十的任务“讨鬼传”，奖励大和的白色服装（男）和凛音的服装（女），服装附带攻击力上升的效果；

五、取得 5 个勋章，奖励 10 个魂钢；

六：全称号取得（条件与白金相同，但是要注意存档中必须全称号获得），玩家名片会变成豪华的金色，而且名字前面会有一个醒目的“传”字。

新增任务类型



紧急任务：紧急任务是随机出现的任务类型，场地是里周边的一个区域。出现的大型鬼随机，而且玩家要在实际见面之前无法得知是那种大型鬼，不过任务出现的时候就已经决定下来的了，所以如果想换武器，退游戏重新读档即可。紧急任务出现的鬼比通常的鬼更容易出稀有素材和御魂，强度也不算特别高，如果看到紧急任务毫不犹豫去挑战吧。

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

无限挑战任务：无限挑战要到秋水那边才能接，目的是帮助他进行调查的。无限挑战任务没有时间限制，鬼的血量也比较少，但是会无限出现，有时候还只能获得很低级的素材。随着讨伐数量上升，御魂的出现几率会逐渐提高。不过某些大型鬼开场就会直接进入噬魂状态，比如常夜王、风缝这些在噬魂状态下非常难缠，建议用主力的降魂能力配合鬼千切·极之类的招式快速重创。战斗的场地内虽然有地祇石补给，但是要打过一定数量的鬼之后才能使用，第一次出现是打倒10只，第二次要到22只。另外，每打过一定数量敌人之后鬼域就会处于暂时消失的状态，



此时玩家可以回去营地的区域顺便拜一下地祇石，如果鬼域再次出现之前没有进去的话任务就会结束。任务结束之后会统计成绩和获得的御魂，之后还可以跟秋水对话获得额外的奖励。

无限挑战任务有基础和彻底两个等级，区别其实就是下位和上位的关系。另外还有一个是特殊调查任务，类似于《MH》的大连续讨伐任务，打完全部鬼之后会结束。

别动队派遣

领取了任务之后，还可以从没有出战的NPC中选择一名单独去执行其他任务，选择任务的章节必须低于玩家所选任务的章节。玩家完成任务回来之后，该名NPC也会带着战利品归来。NPC的能力参数有4项，分别为：连携、勇猛、好奇、运气。其中，连携影响基本报酬获得量，勇猛影响部位破坏素材获得量，好奇影响换金素材取得量，运气则影响稀有素材的取得概率。每个NPC这4项能力程度都不一样，大家可以根据需要派遣相应的NPC出去，帮忙搜集素材。



楔场

前作进入楔场的时候会遇到NPC并一起泡澡，泡澡之后便能临时获得一项技能，通常该技能是跟NPC相关的，比如跟樱花泡澡能获得“残心达人”，但是NPC只能随机出现。而本作中，NPC的好感度达到一定程度以上之后，玩家可以主动邀请NPC来一起泡。选择NPC的时候也可以看到她们能够发动的候选技能。跟NPC的好感度越高，候选技能数量越多，但最终发动的只有其中一个。另外，楔场本身也可以设置一个御魂，泡澡之后便有可能临时获得该御魂的其中一个技能。换言之，运气好的话玩家可以获得在楔场获得两个技能。

天狐派遣

天狐最大的作用是帮助我们搜集不同鬼域中的素材，本作中玩家可以给天狐穿上专属的装备，让它附带特殊技能，从而为我们带回来更好的素材。另外本作还加入了给天狐喂食的系统，在选择冒险地点的时候可以在“ごきげん”一项看到天狐的心情，如果较低的话可以给它吃东西提高，每完成一次任务回来可以给天狐喂食一次，食物可以直接到商店购买，效果也各有差异，一般越贵的效果越好。如果天狐心情越好，带回来的东西也会越稀有。



此外，通过喂食道具还可以改变天狐的外观颜色。

除了喂食之外，玩家还可以给天狐装备御魂。这样每次派遣天狐回来之后，该御魂就能获得一定的量的经验值。此外，如果把天狐派遣到接下来的任务要去的场地，还有几乎在场地中见到天狐。跟天狐相遇之后它会跟随玩家一起行动，并且给玩家进行各种支援，比如玩家战斗不能的时候会帮助玩家复活（但是不会出现被鬼效果，所以在被救起之前弥留时间的槽依然会不断下降），给天狐装备了御魂之后，天狐还会发动该御魂的技能，比如装备愈风格的魂，它会发动女神之社帮助玩家回复HP。

御魂强化

本作的御魂强化上限在前作最高Lv10的基础上再增加两级，升到Lv12的时候等级会显示成“极”。前11级里学会的技能中玩家依然只能保留其中3个，升级到“Lv极”时最后学会的技能会作为固定技能附加到御魂上，换言之一个御魂升满之后可以拥有4个技能。另外，御魂系统在本作还有一个很大的变动，那就是当御魂御魂升级到“Lv极”之后，玩家可以随时更换御魂的保留技能（从御魂所能学会的11个候选技能中自由选择）。所以哪怕升级过程中不小心洗错了技能，我们也不用忍痛进行镇魂导致损失大量金钱了。

另外，由于第4个技能是不能更改的，所以会在一定程度上影响御魂的实用度。原本前作一些性能平平的御魂到了本作追加了两个强力的技能会一跃升上主力位置，而一些原本强力的魂因为“Lv极”的技能不给力反而逊色于其他。

鬼千切·极

武府们的必杀技“鬼千切”的强化版，作用是可以跟同伴合力更强力的攻击，一口气打断大型鬼的多个部位。多人联机或者跟NPC同伴一起出场的时候，画面左边会出现一行蓝色的槽，蓄满之后其中一名玩家名字旁边出现“极”的字样，表示由这位玩家操刀发动鬼千切·极（发动者不会指定到NPC上），而此时，跟同伴走到一起的时候会有一根线连接起来，鬼千切·极必须在连接状态下才能发动，连接的玩家越多，威力便会越高。同时，鬼千切·极的动作由发动者的武器而定，而且跟普通鬼千切不同。命中大型鬼之后不论破坏的部位多少，必定会给鬼造成长时间的倒地硬直。



TIPS

发动鬼千切和鬼千切·极的指令是相同的，而鬼千切·极的发动比普通鬼千切优先。这就造成了想发动普通鬼千切的时候同伴突然走过来导致误用鬼千切·极的悲剧，想要避免这种情况，可以直接点一下画面左上角的武器槽发动鬼千切。这样就不怕用错了。

旧武器变更点

太刀

1. 追加影残心，发动方法是长按○键（不长按则是普通残心），影残心消耗气力的速度会加快，但是刻刀伤的速度会加倍，原本10刀才能出红刀伤，影残心只需5刀即可，如果配上技能“炼刃”甚至只需4刀。紫色刀痕则需要10刀。

2. 真空斩（△键蓄力）追加□键派生。

3. 速攻击第4段和强攻击第3段的攻击力上升。

4. 残心解放攻击力上升。

5. 鬼千切的打点调整，横扫的轨迹是一个斜面，左高右低，可以攻击到大型鬼更高一些的部位，但打低处部位是反而有可能打偏。

6. 残心状态下发动鬼千切的过程不再消耗气力。

7. 发动残心的时候使用翻身斩（□＋△）消耗的气力减轻。

综合来说太刀是本作加强幅度最大的武器，仅仅是影残心的加入就让这把武器实用性飞跃提升。因为红色刀伤解放是必定能造成硬直的（特定情况除外），所以封锁鬼的行动更简单，再加上残心解放威力上升以及翻身斩的气力消耗减轻，使得太刀的优势得到更进一步的发挥。鬼千切动作是巨大的刀刃纵砍，能够轻易地命中高处的部位，难以全破的缺陷也在一定程度上解决了。



双刀

1. 飞燕动作追加派生，空中按↓＋△键长按可使出急坠攻击。

2. 奔跑动作可以使用地袭（△键长按）。

3. 疾驱（□＋×键）动作中可以接地袭。

4. 鬼千切发动之后的硬直时间缩短，命中敌人后可以马上进行其他动作。

枪



1. 枪衾（□＋×键）追加派生攻击，成功制止敌人的冲撞之后可以马上连按□键使出烈尘突。

2. 枪衾强化，即使1段蓄力也能制止所有突进攻击。

手甲

1. 追加第5种赤热打击，在普通殴打4段打完之后可以按△键使出，如果前4下普通攻击都能打出好连击，那么赤热化的效果会加强。

2. 百烈拳追加赤热爆破，百烈拳拳速最快时停止会自动使出终结技，如果命中赤热化的部位会发生爆炸，产生追加伤害。

3. 好连击的攻击力上升。

锁镰



1. 瞬迅印调整成在空中也可以发动，这个改动使得玩家可以先在地上用蓄力攻击看能否钩到鬼，然后再在空中决定是否发动瞬迅印追击，一定程度上能节省气力消耗。

2. 鬼千切的命中判定延长。

3. 分铜攻击可以像连舞状态的薙刀那样命中鬼的多个部位，一定程度上提升了实用度（但笔者认为主要战术还是空战）。

4. 分铜射出（□键蓄力）威力上升，蓄力段数越高，上升量越高。

5. 瞬迅印的状态下发动鬼千切不再消耗气力。

6. 瞬迅印状态下，发动飞退攻击（□＋×键）消耗的气力减轻，消耗量比起通常状态下使用要少。

弓

1. 追加“专心”状态，按○键发动（长按依然是咒矢），专心状态下无法移动并且气力会缓慢下降，但是攻击速度会大幅提升，蓄力时间也会缩短。专心状态下只能使用□键、△键和□＋×键三种攻击。

2. △攻击可以通过长按△键或者R键维持拉弓状态移动。

3. 印矢的射程加长。

4. 拔刀状态下受到的伤害会增加（为数不多的负面调整之一）。

旧御魂技能变更点

风格&技能相关

攻：“吸生”效果上升。

防：“挑衅”的效果只影响到最近的那只鬼。

愈：自身的回复量进一步提升。

魂：全部降魂技能伤害计算公式调整；“连升”威力提升，命中部位数减少；“破敌之法”效果提升。

隐：背部攻击的会心率下降；“秘针”效果下降；“隐形”的效果范围内攻击鬼任何部位都会被当成背击。

空：鬼祓动作所附带的“降魂技能使用间隔缩短”效果能在停止鬼祓后仍然维持10秒；“缩地”使用次数减少。



赌：“运否天赋”抽不中的几率下降；“おみくじ”维持时间缩短，而且抽到“大凶”的时候能力下降效果减轻。

类别	名称	调整
泛用	一闪	效果下降
	属性防御上升【小、中、大】	效果下降
	强运	效果下降
	猛进闪	若攻击有复数Hit，只有第一下能获得必定会心效果
	新进气锐	根据武器调整效果量
	全身全灵	“气力回复速度下降”效果减轻
	白刃の闪き	效果下降
	英灵の激励	根据武器调整效果量
	铁壁	效果提升
	斩夺・生	击破敌人也能触发效果
	斩夺・气	击破敌人也能触发效果

类别	名称	调整
武器	翻る刃	效果提升
	反击の要塞	效果提升
	坚忍不拔	手甲使用防御时气力消耗量减轻
	广域捕捉	效果提升
共通	治愈强化・快气	气力回复量和体力回复量挂钩
	治愈强化・快愈	追加给范围内的同伴回复异常状态的效果
攻风格相关	攻特化・增幅	效果提升
	浑身强化・坚守	防御力上升量跟攻击力上升量挂钩，换言之同时配上“浑身强化・猛攻”可以让防御力也进一步提升，下同
	浑身强化・奇手	异常状态攻击力上升量跟攻击力上升量挂钩
	浑身强化・五大	五大属性攻击力上升量跟攻击力上升量挂钩
	浑身强化・早手	效果提升
	浑身短缩	效果提升
	吸生强化・增幅	效果下降
	吸生强化・吸气	效果提升,而且会受“吸生强化・增幅”所影响
	吸生强化・加速	同上
	吸生强化・灵力	效果能受“吸生强化・增幅”所影响
	吸生强化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	军神招来强化・万能	伤害计算公式调整
	军神招来短缩	效果提升
防风格相关	防特化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	防特化・异彩	效果提升
	防特化・集中	效果提升
	防特化・抗体	改成任何时候都能无视异常状态（原本只能在祓鬼动作下预防）
	挑拨强化・坚守	效果提升
	挑拨强化・追击	效果提升
	挑拨短缩	效果提升
	坚甲强化・周围	效果提升
	坚甲短缩	效果提升
	天岩户强化・威压	令鬼陷入胆怯状态的有效范围扩大
	天岩户短缩	效果提升
迅风格相关	韦驮天强化・快气/加速/异彩	效果提升
	韦驮天短缩	效果提升
	空蝉强化・隐密	效果提升
	空蝉短缩	效果提升
	科户之风强化・早手/灵力	效果提升
	科户之风强化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	科户之风短缩	效果提升
愈风格相关	愈特化・激励/加速	视武器调整效果量
	武神ノ砦强化・灵力/俊足	效果提升
	武神ノ砦短缩	效果提升
	女神ノ社强化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	女神ノ社强化・坚守	效果提升
	女神ノ社强化・广域	女神ノ社效果范围变成全区域（原本是在范围外获得少量回复）
	女神ノ社短缩	效果提升
	变若水短缩	效果提升
魂风格相关	魂特化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	魂特化・净化/吸魂	直到下次使用御魂技能之前，魂槽能维持在最大值
	追驱强化・吸生	体力回复量跟魂槽积蓄量挂钩
	追驱强化・净化	效果提升
	追驱短缩	效果提升
	连升强化・引寄	效果提升
	连升短缩	效果提升
	破敌ノ法・隐密	效果提升
	破敌ノ法短缩	效果提升
隐风格相关	隐特化・隐密/灵力	效果提升
	秘针强化・增幅	效果下降
	秘针强化・吸气	效果提升
	秘针短缩	效果提升
	隐形强化・坚守	效果提升
	隐形短缩	效果提升
	不动金缚短缩	效果提升
空风格相关	空特化・加速	效果提升
	缩地短缩	效果提升
	祓殿强化・增幅	效果提升
	祓殿强化・加速	根据武器调整效果量
	祓殿短缩	效果提升
	虚空ノ颚强化・凝缩	效果提升
	虚空ノ颚短缩	效果提升

类别	名称	调整
赌风格相关	运否天赋强化・胜负师	不中的概率下降
	运否天赋强化・慎重	强力降魂技能发动率提升
	运否天赋短缩	效果提升
	おみくじ强化・加速/灵力	效果提升
	おみくじ强化・解除	击破敌人也能触发效果
	おみくじ强化・胜负师	出现大凶的概率下降
	おみくじ强化・奇迹	效果上升
	おみくじ短缩	效果提升
其他	俊足、XX俊足	移动速度有最大上限，提升到最高时超出的部分无效
	全武器专用技能	全部重复无效
	运否天赋强化・X式	重复的部分几乎无效

新武器使用指南



基本操作

键位	动作
□键	速攻击，一整套动作有5段，并且可以无限循环。任何一个动作都可以接△键和○键攻击
△键	踏步攻击，角色会使出横扫同时往前位移一段距离。动作只有1段而且起手速度比较慢，常用于走位，因为这个动作不耗气力，所以提前预判到敌人攻击的时候也可以用来回避
长按△键	晓，玩家会挥动提到并跳跃到空中，接着可以用□键使出空中攻击，空中攻击动作有3段，落地前可以无限连，而且滞空能力较强，不过要注意在空中受到的伤害会增加
空中△键	孤月，空中横扫攻击，配合方向键使用也有较长的位移，可说是主要的空中移动技巧
空中长按△键	黄昏，挥舞薙刀垂直劈下，下劈过程有多段伤害，算是薙刀伤害比较高的招式之一
○键（连按）	缭乱，持续消耗气力使出华丽的乱舞攻击，攻击速度会随着连舞状态的等级而提升，动作结束的时候会使出一招威力较高的劈砍，缭乱发动的过程中无法用翻滚或者其他动作取消，非常危险，因此要注意使用的时机和气力的管理
□+×键	流转，防御技能，能无伤抵挡绝大部分敌人的攻击，而且全方向有效，但是动作维持时间极短，而且消耗气力比较多。长按可以消耗更多的气力（最多约1/3气力槽）让维持时间更长，但即使如此也只有短短的一瞬间

连舞状态

连舞状态是薙刀的最大特色，玩家只要单方面连续攻击并命中敌人就能进入连舞状态，连舞状态下薙刀的攻击可以同时命中敌人多个部位，这个特性配合薙刀本身较大的攻击范围可谓相得益彰。连舞状态有两个等级，身上泛出橙色光是第一级，红色是第二级。但是受到攻击或者经过一段时间没攻击敌人就会降级，失效。另外，祓鬼动作下可以一直维持连舞状态。

性能综述



薙刀是同时兼顾了攻击范围和攻击频率的近战武器，可以无限循环的华丽连段是它最大的特色。而最大的缺点则是伤害输出低，武器的攻击力是介乎双刀和锁镰之间的，而且攻击动作里面缺乏可以在短时间内有效打出高伤害的招式。虽然有空中攻击，但是初段跳起的高度不算高，而且后续的也没有继续提升高度的技能，所以某些比较高的部位（比如最终BOSS站起来的时候头上的角）也不太容易攻击到。还好空中是可以发动鬼千切的，普通鬼千切是纵向的冲击波斩击，有一定射程，但是对左右没有判定。鬼千切·极的动作则是横向，打击面超广的斩击。有效切断一个面上的部位。

薙刀可以说是比较上级者的武器，基本作战思路是利用自己攻击频率的优势，配合连舞状态给予敌人稳定，持续的伤害。连舞状态的持续是这把武器能否有所作为的关键，所以，薙刀另一个关键技能“流转”便起着生命线般的作用。玩家必须时刻留意鬼的举动，准确预判对方的攻击并用流转抵消。由于本作大部分敌人的招式都只有一次伤害，所以流转理论上能应对绝大多数的攻击。发动流转会消耗不少气力，而且主输出技“缭乱”也特别耗气，所以如何控制气力的消耗也是使用薙刀的关键。

推荐御魂风格

攻：想提升输出最直接的方法就是用攻风格的御魂，鬼祓时加快回气速度的效果，如果配上斗志、吸气强化·吸气这些技能可以很大程度上缓解气力消耗的压力。

迅：迅魂可以有效解决流转和缭乱这些技能的气力需求，虽然没有加攻，但是安全性有保证。特别是缭乱如果耗光了气力几乎就是挨打的状态，提前发动个空蝉会安全很多，还能保护连舞状态。技能推荐空蝉强化·二段、迅特化·减轻、科户之风强化·特攻、科户之风强化·早手等。

坏：思路跟攻风格类似，坏风格出色的部位破坏能力和武器槽积蓄能力，通过破坏敌人的部位造成硬直，以此来增加攻击机会也是一种战术，不过笔者倒是觉得薙刀无法发挥坏风格的真正实力。





基本操作	
键位	动作
□键	挥棒，共三段，打点并不稳定，而且“豪打”判定位置会随着金碎棒挥动的过程而变化，挥动速度偏慢，但可以在连击任何一段中直接发动△键、○键或□+×键攻击或它们的蓄力版，另外还要注意前两击都是纵向攻击，对横面的判定较差
△键	砸地，攻击为把金碎棒垂直砸向面前地面，攻击距离为金碎棒所有动作中最远，有锤本体攻击和地面冲击波两段判定，但只有锤击本身能够打出“豪打”。锤击在挥动过程中均有判定，而冲击波只有在锤身落地后才有判定。发动后不可接□键连击，但可以直接接□+×键或○键攻击
长按△键	蓄力砸地，能够最多三段蓄力，威力依次递增，冲击波攻击距离会随着蓄力段数增加而延长，最长差不多是金碎棒长度的两倍左右。动作本身不消耗耐力但是蓄力过程中耐力只能以最低速度恢复，其余性能与普通砸地一致
×键	在拔刀状态下是像手甲那样的侧移，并非翻滚
○键	破溃，单击一次就会自动发动三次完整攻击，但中途可以用侧移取消。挥动途中会持续消耗耐力，未进入豪腕状态下三段会消耗接近三分之二的耐力（豪腕状态约二分一），三段打点不太一样，想全部做出“豪打”需要熟悉它的打点并多加练习
○键三连蓄力	破溃的三连击每一段都能进行蓄力，即进入每一个挥棒动作前都长按○键蓄力三段再松手，攻击动作跟不蓄力版一致，但是第二三击判定范围更大更夸张。蓄力过程中不消耗耐力，只有挥棒动作会消耗，因此哪怕全部打完会消耗近一半左右的气力，实际上剩下气力不多也能打完三下。而这招最大的特点在于每一段蓄力段数带来的威力加成都会继承到下一段攻击中，换言之第三击能获得九段蓄力的惊人威力加成！
□+×键	发止，在敌人攻击的一瞬间使用可以打断对方的招式，没有“豪打”判定，可以通过蓄力来增加伤害，但是要记得在对方攻击时松手，另外，大型鬼的冲撞以及部分全身的攻击无法用这招打断

豪打&豪腕状态

金碎棒几乎所有攻击都有着豪打的设定，所谓豪打就是指用攻击时棒的尖端位置命中敌人（出现豪打时打点会出现黄色的粒子特效），豪打有更高的伤害加成，而且短时间内做出三次豪打还能进入豪腕状态。豪腕状态能加快金碎棒的攻击速度和蓄力速度，这对攻击缓慢的金碎棒来说是非常重要的增益。而且豪腕状态有两段变化，第一段身上会出现橙黄色光芒，而第二段会出现红光。如果经过一段时间没有做出三次豪打，豪腕状态便会降级、消失，但是祓鬼动作可以一直维持效果时间。

性能综述

一看就是走势大力沉路线的金碎棒有着重型武器的通用特点，极高的威力、巨大造型带来攻击距离和范围优势以及重武器特有的慢速攻击一个不缺，加上豪打系统的存在，所以用这把武器的思路就是保持在鬼身边的安全距离，用连击不断发动豪打去保持豪腕状态，同时利用豪腕带来的攻击速度提升优势去从容躲过鬼的攻击。因为就算是普通连招硬直都不小，所以金碎棒需要善用攻击动作之间的取消效果来提高攻击频率，并善用侧移来消除硬直和保证自己处于能够打到鬼又能够迅速后移来躲开范围攻击的位置，鉴于这个过程会非常频繁并且令耐力一直没法进入快速恢复状态，所以必要时玩家需要缓一缓，放弃攻击来恢复耐力以保持机动性，或是通过魂的技能来快速回复耐力。

蓄力攻击中△键的砸地是最常用的，这个攻击本身既可以立刻接在连击之后作为第四连击发动，也可以趁着鬼出现攻击后的硬直时立刻蓄力攻击，不一定要蓄满三段，因为耗时太长鬼可能会移动，但只要有条件最好不要单发，蓄力第一段的速度是非常快的，而攻击威力却比单用要高得多。注意因为砸地攻击距离远，有时候玩家发现自己算错距离导致连击无法击中敌人时，可以立刻发动砸地补一下，通过判断砸地的打点来用前移取消硬直并修正站位，方便开始下一次连击。

至于威力十足的破溃九段蓄力在实战中施展的机会非常少，非常需要同伴的配合，比如鬼千切·极之后带来的硬直或者隐风格的不动金缚等。因此有机会一定要用，而且至少也要保证最后一下能够命中，有必要也要熟悉一下这招豪打的判定位置。豪腕状态带来的蓄力加速效果也可为这招带来不少机会。后期通过技能配搭，不断制造破坏肢体的硬直也可以争取到更多的输出机会。



推荐御魂风格

攻：走完全强攻路线的玩家可以用攻风格的魂，利用浑身的效果，配合上豪打可以将蓄力攻击的威力最大化，军神招来留在有机会发动九段蓄力的时候使用，三次攻击全部会心所带来的威力提升会令人惊掉下巴。

坏：金碎棒的标配御魂，频繁使用铠割并专心击打一个部分可以很快地让鬼被断肢，断祓需要留在部位即将被破坏或鬼千切槽已满的情况下使用，因为持续时间短而且金碎棒攻击速度慢，争取打中一个部位即可，不用贪心。布都御魂可以留在最后的斩杀阶段使用，用鬼千切产生硬直来控制大型鬼，为自己增加九段蓄力的机会。

防：对于金碎棒新手来说，防魂是最能够配合其需要的，毕竟这把武器的走位技巧需要一定时间去掌握，在熟悉之前配上有魂锁的防魂，在关键时刻发动保命技能并取消硬直也是一种保证自己不要坑队友的方法。





基本操作

键位	动作
□键	进入瞄准动作、射击
R键	瞄准状态下射击
△键	进入上弹动作，□、△、○三个键位分别对应枪的三种子弹，玩家可以按照喜欢的顺序上弹，连按能够消耗气力提升上弹速度，按R键可以调整弹夹中的子弹顺序
长按△键	进入上弹动作，同时将枪内所有子弹扔掉
○键	灵弹射击，消耗气力增强子弹的效果，具体变化视弹种而定
□+×键	掷弹，投掷类似手榴弹的道具，投出去后用铳射爆会根据弹种不同产生不同效果

弹药效果

弹药种类	效果
狙击弹	射速高射程远的定点打击子弹（伤害几乎不会因为射程而削减），对灵脉伤害最高
贯通弹	贯通鬼的部位并造成多段伤害的子弹，对灵脉的伤害中等
散弹	射程短但是范围较广的子弹，对灵脉伤害较高
爆发弹	爆炸能够同时对多个部位造成伤害的子弹，对灵脉伤害较低
吸引弹	命中之后会对周围的敌人产生吸引效果、能限制其行动（类似虚空之颚）的特殊子弹
时限弹	发射后低速前进，一定时间之后会爆炸的子弹，对灵脉伤害较高

掷弹效果

弹药种类	效果
狙击弹	爆炸的时候如果炸到灵脉，会对灵脉造成弱化效果，此时攻击灵脉的威力会上升
贯通弹	射中灵脉并造成连续爆炸伤害，爆炸还会对鬼多个部位造成伤害
散弹	越靠近射击范围的中心部，爆炸伤害越高，同时能对鬼的多个部位造成伤害
爆发弹	无视属性相性发生爆炸，能同时对鬼的多个部位造成伤害
吸引弹	能够产生斥力推开周围的敌人，跟普通发射效果相反
时限弹	爆炸之前会短暂变成时限弹，时限弹爆炸的时候会跟着一起爆

灵弹射击效果

弹药种类	效果
狙击弹	消耗气力让子弹威力提升
贯通弹	通过蓄力让子弹的判定范围变大
散弹	通过蓄力让威力上升
爆发弹	消耗气力让子弹产生更大规模的爆炸
吸引弹	让吸引能力加强，同时会对被吸引的敌人造成伤害
时限弹	爆炸等待时间更长，但是爆炸的威力更高

性能综述

铳是能够使用丰富类型的子弹进行作战的远距离武器，跟弓箭一样，在拔刀状态下受到攻击会加重。子弹种类虽多，但是每一种武器只能用其中三种，而且还是固定的，所以子弹的类型往往决定了武器的强度和作战倾向，而玩家习惯哪种子弹也有很大影响。

铳射击的时候会进入一个瞄准的动作，此时按下□键或者R键就能射击。瞄准状态下可以看到鬼身上一些发光的地方，这些地方被称为“灵脉”，如果能射中这些位置可以增加伤害，当然，增加程度是视子弹而定的。铳的上弹速度慢，攻击频率比较低，加上本作的大型鬼有很多走动灵活的类型，而且远距离追向攻击手段比较丰富，使得铳并不比近战武器有优势。众多子弹里最难用的是狙击弹，因为要精准射中鬼的灵脉才能发挥出最大伤害，而某些鬼的灵脉很小，很难瞄准。相比之下，贯通弹、爆发弹用起来会简单很多。



推荐御魂风格

隐：走支援的路线，使用隐身之后可以安逸地上弹，秘针插到鬼的灵脉上再进行射击会有非常可观的伤害。

坏：贯通弹判定次数多，爆发弹和掷弹则可以对多个部位造成伤害，这些子弹配上坏风格比较有利于提升部位破坏效果。

新增御魂风格详解

主要特征

擅长支援的御魂，自身武器槽增加的时候会有一定量分给在场的同伴。

降魂技能

键位	名称	效果
□键	献身	一定时间内，在范围内的同伴攻击力和防御力提升
△键	命ノ楔	一定时间内，我方任何人受到的伤害会平分到同区域内所有人身上，并且伤害会以红色的残血显示，只要不受到伤害就会缓缓恢复
○键	舍身供仪	一定时间内，在范围内的同伴受到的所有伤害无效，但是使用者的HP会缓缓下降，HP耗光后效果便会消失

主要特征

擅长破坏部位的御魂，打倒鬼或者破坏鬼的部位时，攻击力会在一定时间内（默认15秒）上升。值得一提的这个提升效果是可以4段叠加的，我们可以从角色身上的斗气颜色判断，叠加等级从低到高依次为白、黄、红、紫。即短时间内击杀4个杂兵就能变成紫色斗气并获得最高的伤害加成。

魂降技能

键位	名称	效果
□键	铠割	对表层以及部位的攻击力上升
△键	断祓	发动后在短时间内攻击到敌人的部位可以在该部位上留下鬼祓能力，在鬼祓能力消失前打断该部位能瞬间净化（技能维持时间比鬼祓力维持时间短得多）
○键	布都御魂	一定时间内，武器槽增加量飞跃上升

TIPS

发动“断祓”之后马上用鬼千切打断部位也能瞬间净化。

新增大型鬼讨伐攻略



风缝

弱点属性

地

可破坏部位

角、前爪×2、后脚×2、尾巴

噬魂状态修复部位

无

主要招式

单爪击：爪击有两种，一种是前扑之后单爪攻击，范围看似很广，但是命中率不敢恭维，在近处的威胁很低。

双爪击：先奔跑一段距离，然后双爪攻击，发动之前会有一个翘屁股甩尾的动作，甩尾的时候方向修正较强，远处被瞄准了不容易躲开，但是距离近的时候威胁很低。但这招还有一个派生，就是它会先跑动一段时间然后再爪击，跑动的时候追向性很强，要当心别被它撞到。

挖地＋设置陷阱：先做出一个挖地的动作，挖出麻痹陷阱的同时往后跳，看到它挖地的时候别呆在它正前方就不会有威胁。还可以提前走到它背后隔一点距离的位置，等它挖完陷阱跳过来就可以立即追击。

后腿踢沙：一般玩家在它正后方的时候才会出，有连续多段伤害。

连续甩尾：同样是惩罚站在它正后方玩家的攻击，因为被打中之后会陷入跪地的硬直状态，血量不高的时候有可能直接被甩死。

噬魂状态追加招式

咆哮：正前方大范围咆哮，伤害高而且附带御魂封印状态。有一个站起来的准备动作，准备时间较长而且会微调方向，往两边不停跑或者想办法冲到它背后可以躲开，威胁较小，而且发动的时候也是不错的攻击机会。

旋风爪：准备动作是侧着身子把一个爪子藏在身后，爪击同时放出三个龙卷风，龙卷风的追向能力不算强，但是范围较大，要看清楚才能躲开。

飞扑＋连环抓：风缝最具威胁的招式之一，准备动作是身体卷缩竖起尾巴，之后会瞬间扑向远处的玩家，飞扑会造成跪地的硬直，如果命中的话它会紧接使出连环抓击，因为跪地的硬直维持时间长，而且后续攻击都会中，非常危险。准备阶段时间虽然长，但是方向调整很好，飞扑速度快，距离也超远，对远处玩家的威胁极大，远距离下建议斜往前奔跑，并且在它扑过来的一瞬间翻滚回避，中距离下也是往它两侧跑，尽量拉近距离并绕到它背后，近距离下反而不容易命中。



讨伐要点

虽然在新增大型鬼里属于最低级的，但对付起来却很麻烦。身体灵活，机动性属于所有大型鬼中最好的级别。大部分招式对中远距离有威胁，近距离下反而更加安全，但即便如此，要时刻跟这只活蹦乱跳的鬼保持近距离也相当不容易。刚开场的时候风缝相对比较“温驯”，而且有挑衅和威吓动作，攻击机会很多。后腿被破坏、祸灵状态结束，这两种情况会出现较长时间的倒地硬直，头上的角被破坏了也会出现长时间的发呆硬直，这些都是绝佳的输出时机。

风缝进入噬魂状态之后身体会进入隐形状态，此时只能看到它的眼睛发光，无法判断它身体的朝向，不过用锁定系统依然有效。风缝发动攻击的时候会现形，由此可以判断到它进攻的意图并采取对策。



叫

弱点属性

对天属性有耐性，无特别薄弱的属性

可破坏部位

角、翅膀 ×4、尾巴、胸壳、脚 ×2

噬魂状态修复部位

无

主要招式

地面

270° 甩尾：范围比较大的甩尾攻击，看到预备动作的时候就要及时应对，被打中有高几率陷入气绝状态，最好的做法是躲到甩尾打不到的那 90° 范围内。

跳踩：原地跳踩攻击，伤害较低，发动的时候有一个明显的准备起跳的动作，很好预判。

直线冲撞：使用之后会卖萌一般扑街，威胁不大，一般它会用来脱离玩家的攻击范围。

空中

光球散射：前方扇形的范围散射出不规则的光球，起飞起飞的同时会用这招，躲到它侧面或身后即可。

俯冲爪击：长距离的俯冲攻击，通常想落地的时候它都会用这招，因为发动的时候方向修正很强，所以远距离比较有威胁，从它下方往背后躲比较安全。

龙卷风攻击：龙卷风呈直线移动的，在它前方的时候要小心这招。

飞羽攻击：进入祸灵状态后追加的招式，范围比光球散射远一些，而且羽毛有微追向能力，尽量躲到它的两边去。



噬魂状态追加招式

光球散射：相较于通常形态散射的范围更广。

旋转攻击：火凶鸟所没有的招式，原地高速旋转同时会往四周散射出羽毛，旋转时本体的攻击力非常高，所以看到它把翅膀扭起来的时候就要马上停止攻击拉开距离。攻击结束后会有很长的硬直时间，此时可以抓紧机会输出。

跳跃＋翅膀拍打：往后跳跃并停留在空中，然后伸长翅膀砸向地面，威力非常高，因为打点是之前站着的位置，所以近战的时候如果发现它跳起来，应该马上躲到它的正下方。

讨伐要点

老敌人火凶鸟的强化版，行动模式、可破坏部位相同，但是叫并不像火凶鸟那样整天喜欢飞，顶多只会偶尔飞一会，飞起来之后一般出一两招就会用俯冲攻击落地。平时尽量跟它保持较近的距离进攻，这样可以防止被它起飞后的俯冲攻击打中。而它出招的时候都有预判时间，及时翻滚躲开即可。叫有很多攻击都附带气绝效果，尽可能不要被这些招式打中。打点较低的武器应该优先破坏头部和胸部，否则进入噬魂状态之后会比较难破。破坏了脚部，或者将它从空中击落都能造成长时间的硬直，因此武器首推太刀，影残心打出红刀伤之后等它飞起来解放，必定能将它击落。

进入噬魂状态之后会像火凶鸟一样站起来，而且不再飞行，攻击方式也会完全变化。位置比较高的部位如果之前没拆掉的话，可以先破坏它的腿部，造成倒地硬直之后再拆。从侧面或者身后攻击可以躲开它的大部分招式。不要贪刀，注意躲开他的后跳＋翅膀拍打和旋转攻击这两招大威力招式即可。



怨树坊

弱点属性

火、风

可破坏部位

角、手 ×2、脚 ×2

噬魂状态修复部位

无，但每次进入噬魂状态手上都会追加两个藤球，噬魂结束的时候会扔掉

主要招式

扑击＋风爆：往前扑倒，停顿一下然后在扑倒处前方中范围内制造风属性气流爆炸攻击，别被它的扑倒动作欺骗即可。噬魂状态下这招不会出现风爆，而是直接拍出毒液。

喷毒：正前方喷出小范围的毒雾

扫堂腿：前方 180° 的扫堂腿攻击，有预备动作，躲到它背后即可。攻击结束之后它会有短时间的硬直，此时可以进攻。

摆手＋龙卷风：做出扇耳光那样的预备动作走路到玩家身边（通常是去攻击较远的玩家），扇一爪并制造出龙卷风。往它背后翻滚躲开它的扇耳光攻击之后稍微拉开点距离即可。

回旋踢＋龙卷风：向背后使出回旋踢，同样会追加龙卷风。玩家在他背后攻击的时候会出这招，往它的前方翻滚即可轻松躲开。



祸灵状态

拍打地面：双手拍打地面，进入祸灵状态的时候会使用这招，攻击范围比较大。

三连抓：同样是祸灵状态才会使用的招式，第一下对正前方有比较广的攻击范围，同样是往它背后翻滚躲开，之后的两下攻击都可以无视。进入噬魂状态下这招会变成五连抓。

爪击＋飞踢：与三连抓类似的第一下爪击之后，它会马上跳起来并使出飞踢，如果踢空了的话它会很蠢地把脚插进地面，拔出来然后倒地，这时候是绝佳的攻击机会。

噬魂状态追加招式

投毒：往前垂直甩出三个毒球，毒球本身不容易命中，但是会在地上形成毒块并维持一段时间，当心不要踩到。

拍球投毒：双手举起藤球拍打，并且制造毒块落到身边的地面上，动作结束之后还会往高处扔出一个毒球砸向玩家。拍打的时候毒的落点有5个，分别是正下方以及前后左右4个地方，换言之站在它斜方向蓄力是可行的（位置比较微妙），投出毒球之后，毒球在空中还会有一定追向性，要积极跑动才能躲开。如果气力不够就只能凭感觉及时翻滚了。

讨伐要点



怨树坊同样是一个比较灵活的鬼，虽然不像猫妖那样到处乱跑，但是销魂的步法还是会让手甲这种像是“站桩”攻击的武器非常吃力。骗人的假动作和佯攻的招式比较多，跟设定上狡猾的特性颇为一致。但是攻击的死角也很多，熟悉之后很好对付。平时一般站在他背后攻击脚下，看到他准备攻击的时候往正确的方向躲避即可。

进入噬魂状态之后招式从倾向风属性变为毒属性，特别要留意它在地上设置的毒液陷阱。一旦中毒会被磨掉很多HP。比较有威胁的招式是拍球投毒，落在身边毒液对近战的人有较大威胁，就算拉开距离躲开了，还要当心正在落下来的毒球。所以NPC同伴推荐那木姐姐，联机的时候推荐有一名使用愈风格的同伴，这样可以帮忙消除异常状态。

成功切断它的腿部能让其倒地，破坏头上的角也能造成较长的发呆时间。此外，它的噬魂状态不会一直维持，每过一段时间他会扔掉手上的球变回通常状态，并且出现长时间的发呆硬直。扔掉的球会变成小蜘蛛杂兵。HP不多的时候进入噬魂状态的频率会变高。藤球会不断再生，而且全破条件不包括藤球，因此不用刻意去破坏。



虚尸

弱点属性

天

可破坏部位

角、手 ×2、脚 ×2、背角 ×4

噬魂状态修复部位

无

主要招式

踩踏：像相扑手那样踩踏地面，因为预备动作明显，而且不是二连踩，往另外一只脚的方向躲即可。

冰球投掷 / 电球投掷：手上积蓄多个电球向前撒出去，冰球则是直接扔到地上，但范围较大，两招都会附带多个龙卷风向四周散开，不留神很容易被打到。破坏了手部之后可以消除龙卷风（左手对应电球，右手对应冰球）。

催眠冲击：拍打肚皮产生睡眠冲击波。

扫堂腿：惟一预备动作不明显而且发生比较快的招式，可惜范围比较小（约120° 左右），判定也很小。

跳踩：跳到空中落下并产生冲击波，范围大但是整个动作很慢，及时翻滚回避即可，如果切断了它双腿的话，使出这招之后它会直接摔倒，此时可以趁机攻击它头部或者手臂等不容易攻击的部位。

当身技：身体卷缩起来并在身边产生紫色的力场，此时如果遭到攻击，它就会将身边的敌人弹开，并且强制进入噬魂状态。

噬魂状态追加招式

吸星大法：弯下将周围的角色吸过来，碰到它身体会受伤并陷入睡眠状态。

嘴炮：腹部大嘴蓄力，然后射出非常粗的直线气流射击，同时身体会因为反冲力往后退，这招的威胁不在于前方的炮击，而在于站在它背后时被反冲力撞飞，建议往两边回避。

电球吐出：从腹部的大嘴往前吐出电球，电球的落点处会产生电荷区域并维持一段时间，不小心走过去会被电飞并陷入气绝状态。

毒气攻击：张开大嘴在身边产生毒气冲击（颜色跟睡眠冲击是一样的）。

滑行攻击：张开大嘴使出长距离滑行，追向性能很强，在远处很难回避。

讨伐要点

崩山的强化版，除了背部多了一些可破坏部位以及追加了部分招式之外，其他方面都非常相似。它的动作发生慢，招式容易预判而且死角多，对远程的威胁更大，因此推荐用近战武器对付它。平时在它身下集中攻击腿部，破坏腿部让它倒地之后再攻击其它部位即可。腿部建议在普通状态下破坏，噬魂状态破坏它腿部是不会出现倒地硬直的。鬼千切优先用来破坏手臂，以解除冰球和电球的威胁。鬼千切·极用来拆背部的四个角。

进入噬魂状态之后，威胁比崩山要高得多，特别要小心吸星大法和嘴炮，吸星大法的发生动作不太明显，一旦被吸到睡着了，接下来肯定会遭到攻击，嘴炮不小心被撞到了伤害也是很高的。

虚尸的当身技一旦触发就会马上噬魂状态，有时候可以反过来利用这点，让它进入噬魂状态提高输出的效率。



冻波

弱点属性

火

可破坏部位

翅膀 ×2、手 ×2、角、尾巴

噬魂状态修复部位

无

主要招式

左右冰枪散射：往左右两边撒出冰枪，在两侧中距离下要小心，前后方和近处都比较安全。

爪击：往前冲刺一段距离并使出爪击，对有稍微远一点的玩家有威胁。

冰柱拍打：单手拍打地面并产生小范围的冰柱，发生比较快，而且发动之前它会先位移到正确的位置，有时候防不胜防。

双冰柱拍打：高举双手，然后在身体两侧各拍下一个冰柱。手部破坏后，对应的一侧就拍不出冰柱了。招式本身没什么威胁，



但是发动之后还会随机在任意一名玩家脚下产生范围较大的冰柱，要注意跑开。

冰柱召唤：预备动作是用手摸地面，之后地面直线上会冒出三个冰柱，威胁几乎为0。

二连抓＋甩尾：近战攻击之一，二连抓本身不太容易命中，但之后如果贪刀冲上去就会被尾巴甩到。

冰雾：前方扇形喷射冰雾扫射，被击中会陷入冻结状态。

四连爪：进入祸灵状态的时候会使用，发动之前有一个扭腰的预备动作，之后会高速移动并且使出四连爪，动作结束后会在身边产生冲击波。招式本身的命中率不是特别高。

噬魂状态追加招式

S型冲刺：长距离冲刺攻击，呈S型，看似追向能力看上去很强但实际上只要把握到运动规律就能躲开。

纵向甩尾攻击：身子卷缩到天上，接着一个空翻用尾巴拍打地面，伤害较大，攻击判定在前方，其余位置都比较安全。

冰枪散射：因为实在太散了所以可以轻易回避。

180° 甩尾：范围和判定比较大的甩尾攻击，对近处的人有威胁，躲到扫过位置的另一边即可。

讨伐要点

蛇女是一只喜欢用诡异销魂的走位让玩家难以捉摸的大型鬼，动作慢的武器打起来非常吃亏。攻击以冰属性居多，而且附带冻结效果。角和翅膀合共三个部位位置都比较高，打点低的武器一般只能打中尾巴和双手。平时集中攻击尾巴即可，尾巴不论有没有净化，只要破坏了就能给她造成倒地硬直，此时可以用鬼千切，或者鬼千切·极来破坏角和翅膀。

进入噬魂状态之后身体部分会反过来，完全变成一条蛇的模样，攻击也会变得更加迅猛，而且攻击动作对近处也有一定威胁。S型冲刺是比较难躲的招式，维持时间长，如果不幸被打中了不要马上起身，否则有可能造成二次伤害。噬魂状态不会一直维持，经过一段时间就会恢复普通状态，但后期基本上每破坏部位一次就会进入一次噬魂状态。



自凝

弱点属性

无

可破坏部位

角、手 ×2、脚 ×2

噬魂状态修复部位

手 ×2、脚 ×2，外加一个背部

主要招式

突进拳：直线往前突进一段距离并使出拳击。

拍打地面：用双手拍打地面并附带冲击波，判定是前方一片较大的范围。

后腿砸地：双手支撑地面，然后用双脚砸打后方，对后方和两侧判定范围较大，但前方反而没有攻击判定，因为预备动作较长，绝对有足够的时间躲到它的前方。

蓄力拳：挥动手臂然后往前打出一拳头，近距离命中率几乎为0。

当身技：双手做出防御动作，并且身前会出现一个类似护盾的状态，此时它要是遭到攻击会发动冲击波震开玩家，不过伤害不高，威胁并不如崩山、建军的当身技。不过就算攻击也没回报，还是等效果结束了再打吧。

噬魂状态追加招式

飞扑：短距离（相对而言）飞扑，砸到地面后会给四个斜角方向造成直线冲击波，距离超远。因为飞扑有向前的位移，所以不容易躲到左右两边的安全地带去，反而往它的正后方躲会更加安全。

翻滚：威力极高并且附带100%气绝状态的翻滚攻击。动作有往前往后两种，往前翻滚时会先做一个挑衅动作，距离远而且方向修正强，比较难躲避。后翻滚则会先看一下后面，对近战有一定程度的威胁。



讨伐要点

比崩山更加笨重的鬼，攻击速度非常缓慢，普通状态几乎就是个挨打的靶子。平时在它的两侧攻击腿部和手部，只要注意躲开它后腿砸地的攻击即可。断腿后能将它打趴，这时候可以攻击头部的角。

进入噬魂状态后追加了两招判定范围和伤害非常霸道的招式，战斗力瞬间上升了好几个档次。飞扑和翻滚两招躲避方式正好是不同的，飞扑应该尽量往正后方躲避，但判断错误有可能遭到后翻滚碾压，因此玩家需要时刻留意鬼的动作，准确判断它将要使用哪一招并作出相应对策。单凭习惯回避很容易就会遭到重创。

因为噬魂状态会修复四肢，所以鬼千切·极建议留到这个时候使用。背部的角对打点低的武器来说比较难破，建议等它趴在地上时（飞扑之后，断腿都可以）再贴近发动鬼千切。



八千切

弱点属性

地

可破坏部位

脚 ×4、尾巴、牙（两根算一个）

噬魂状态修复部位

牙齿、尾巴，而且会变得更大

主要招式

前后腿踏地：前后脚连续踏地，一共踏 7 次，踩踏时方向会进行微调，后脚的伤害和范围比前脚小，而前脚最后一下的攻击力和范围比之前 3 下更高，它使用这招的时候基本无法进攻，只能攻击尾巴。

挖地上挑：用两只大牙从地上挖出三块石头，往前呈扇形射出。挖地动作本身有吹飞攻击判定的，近战的时候要小心。破坏牙齿后它便无法挖出石头了。

爪击：跟风切一样的爪子攻击，前方和侧面扇形范围，预判到之后往后方回避即可。

铁山靠：预备动作极短的攻击招式，伤害不算特别高但是会将玩家打飞，可以说是近战最大的威胁。

噬魂状态追加招式



后空翻甩尾＋回旋镖：使出一个后空翻并往前方射出一个大型的回旋镖，虽然只能攻击到前方，但是发动速度比较快，难以预判。

落雷：向天咆哮然后随机在玩家头上落雷，看到脚下发出紫光躲开即可。

180° 甩尾攻击：因为噬魂状态尾巴会变粗壮，所以这招的威胁比较高。

石枪射击：前方扇形射出多发岩石枪，石枪实际上是有微追向效果的，所以即使缝隙看上去很大，但还是有可能命中，被击中会陷入气绝状态。

甩牙攻击：伤害不高，但是能打退玩家，而且几乎瞬发，难以预判，跟甩尾攻击呈互补。

旋转飞跃攻击：往特定方向旋转飞跃攻击，必定连用两次，而且不像风切那样破坏了部位就不能用，因此同样要时刻小心。

讨伐要点

风切的强化版，行动模式也跟风切非常接近，但是招式判定比风切霸道得多，普通状态下的连续踏地让玩家几乎没有靠近的机会，正面进攻自然比较危险，侧面进攻也要小心瞬发的铁山靠。

进入噬魂状态之后，尾巴和牙齿会变大，更麻烦的是就算破坏掉也无法缩小它的攻击范围，各种近乎瞬发的攻击使得玩家难以接近。

武器推荐薙刀或太刀这种灵活的武器配迅魂，技能推荐空蝉强化・二段，这样可以更加安逸地进攻。通常打法是从斜后方或者背后攻击后腿，破坏腿部之后可以让其倒地并陷入较长时间的硬直，尽量把握这个时机重创它。弓箭之类的远程武器也同样推荐，不过一旦它正面朝向着我们就要赶紧逃跑，因为除了落雷之外大部分远程攻击都是向正前方使用的。



牛头金刚

弱点属性

水、地

可破坏部位

角、手 ×2、脚、尾巴 ×2

噬魂状态修复部位

手 ×2、脚 ×2、尾巴

主要招式

左右踩踏：左右脚踩踏地面，踩踏位置会产生范围较大的火焰区域，踩到会被弹飞并陷入着火状态，净化腿部后可使其无法踩出火焰。

火焰甩尾：范围较大的甩尾攻击，方向必定是从左往右甩，因此往它左边翻滚即可。

挥棒五连击：判定是鬼的左前和右前方，脚下是安全地带，前 4 段站在鬼的正前方也是安全的（不保证绝对安全），但第 5 下就要躲避了，在背后反而可能被尾巴甩到而受伤。破坏了左手之后棒子会消失，它也无法再使用这招。

挥棒攻击：单一的挥棒攻击，跟五连击前 4 段一样，胯下和靠前一点的地方都是安全的，破坏了左手后无法使用。

拍打地面：用右手拍打地面并造成一个着火地带，火焰同样会维持一段时间，净化了右手之后虽然还会使用这招，但无法打出火焰。

当身技：做出防御动作并在身上产生力场，此时遭到攻击它会打飞身边的玩家。

噬魂状态追加招式

双手 or 后脚拍打：抬起身子拍打前方，后脚拍打则是跟自凝相似的动作，有手撑地抬起两只脚拍打地面，往四周躲开即可。

火焰扫射：前方扇形喷火扫射，距离远，范围较大，如果能躲到它背后或者两侧可以安全地攻击，如果来不及跑到安全地方，可以在火焰快扫过的时候利用翻滚的无敌时间躲过去，当然危险系数很高。

地面火焰：双手插进地面，然后不断两个两个地在地面放出多个黑色的移动圈，圈会快速移动到玩家脚下然后发生爆炸。圈移动速度比玩家奔跑还要快，而且还不止一个，要不断跑动并在快被追上时翻滚躲开。



讨伐要点

狱炎魔的强化版，招式、行为模式、噬魂状态的变化几乎都一模一样。手甲、太刀这类打点低的武器开始的时候要攻击脚部，此时踩踏攻击产生的火焰是玩家最大的威胁，因此要尽快破坏掉，哪怕只净化其中一只脚都会轻松很多，破坏脚部让其倒地之后用鬼千切（如果有）破坏掉左手，这样就能将它的威胁降到最低。踩踏的火焰对薙刀、双刀、锁镰这些可以空战的武器以及远程武器影响不大，建议优先破坏左手。

进入噬魂状态时因为会部位再生，因此鬼千切・极可以留到这个时候使用。位置较高的尾巴应该优先破坏。噬魂状态的牛鬼跟狱炎魔的区别不大，只是地面火焰召唤比起狱炎魔的封印魔阵可怕得多，可以空战的武器应尽量飞到空中，因为此时是比较好的进攻机会。

TIPS

面对进入噬魂状态会修复全部的鬼如果想取得全破奖励，只要确保在击杀它的时候是全破状态即可，发动修复之前的部位是否全破不受影响。



暗空跋扈

弱点属性
火、地

可破坏部位
头、尾巴、翼 ×2、脚 ×2

噬魂状态修复部位
无

主要招式

俯冲攻击：空中的攻击招式之一，通常用于落地，被俯冲攻击打中除了会受伤之外还会陷入睡眠状态，如果同伴没来及时救援的话非常危险。俯冲攻击可以往两侧翻滚躲开。

跳跃下压：跟大魔缘一样的招式，原地跳起然后用菊花压到地上，对后方会产生直线冲击波，在它两侧或者前面可以无视冲击波给予追击。

风炮射击：嘴里吐出绿色的风炮向前射击。

翅膀旋转斩：判定比看上去的范围稍微大一点，可用翻滚拉开距离躲避。祸灵状态下会投出冰结液体。

翅膀三连斩：祸灵状态追加招式，会使用翅膀三连挥打攻击。前两下可以继续在它胯下攻击，第三下往它的背后翻滚即可。

水流爆炸：祸灵状态追加招式，预备动作是将身体卷缩起来，而且就算攻击也不会马上有反应，让人以为是硬直状态，但之后会使出大范围的水属性爆炸让玩家防不胜防。如果发现它卷缩起来的时候祸灵状态没结束，多半是在装。

噬魂状态追加招式

风属性爪击二连：走近目标角色，双手先后使出从下斜往上的风属性爪击，范围不大但是伤害极高而且几乎瞬发，侧面攻击的时候会让人防不胜防，使用后有挑衅动作，可以马上追击。

四连跳踩：跟大魔缘一样的四连跳踩攻击，虽然会追着玩家踩，但是由于不会出现冰冻陷阱等追加效果，所以威胁其实很小。

挖地＋冰柱：不停挖地在前方做出一个冰柱，此时攻击它背后即可。

扑打＋龙卷风：短距离扑过来，被打中会产生跪地硬直，之后它会紧接放出龙卷风攻击，如果扑不到就不放。

讨伐要点

大魔缘的改版，体型和行动模式跟大魔缘非常接近，但是不会整天在天上飞。所以难度其实相对更低一些。推荐武器同样是太刀，平时在两侧或者后方攻击它脚下，看到它张开翅膀准备跳起的时候往两侧移动躲开它下压的冲击波即可，如果飞到空中就用残心的红色刀伤将它打下来。进入噬魂状态之后要小心它的风属性爪击二连，所以建议从它背后攻击，或者从左边进攻，因为它是先挥动右爪的，看到出招的时候有足够时间回避。



忌速火

弱点属性
水

可破坏部位
角、脚 ×4、尾巴 ×2

噬魂状态修复部位
脚 ×4、尾巴 ×2

主要招式

天罚：先做出一个向天咆哮的动作，然后从任意一名玩家头上落下光柱攻击，命中后会发生气绝，看到脚下发亮的时候马上躲开即可。

扑打：通常状态下主要攻击，偶尔会扑打＋甩尾，甩尾的判定是身体的左边，但是因为尾巴很长，所以判定的范围非常广，在他身后隔开一段距离都有可能被打中。

冲撞：通常状态的主要攻击之二，从侧面进攻不会有太大威胁。

甩尾：站在原地向后方连续甩尾，在它的两侧和前方都是安全地带，但还是因为尾巴长的原因，对后方的攻击范围很大。

旋转爪击：身体 180° 顺时针旋转，爪子攻击身体右边同时尾巴甩左边。

二连拍打地面：进入祸灵状态的时候会使出的招式，抬起前腿拍打地面并造成冲击波，因为是连续两次，第二次会调整角度，躲开之后不要太快冲上去。

后空翻甩尾：祸灵状态后追加招式，升到空中并使出后空翻甩尾，对前方的攻击判定距离较长，但是两侧比较安全。



翻滚落地：祸灵状态追加招式，通常用来作为落地方式，因为会随机瞄准一位玩家撞过去而且伤害较高，一旦发现被它正对着要马上跑开。

噬魂状态追加招式

扇形火焰扫射：跟牛鬼、狱炎魔一样的前方火焰扫射，在它前方很危险，但是在背后和两侧可以安全输出。

翻跟斗拍打：发动前会有一个蓄力动作，之后往前方翻一个跟斗并使出大威力的拍打攻击，伤害很高，事先跑到两侧、背后，或者它扑过来的一瞬间翻滚都能躲过。

甩尾＋火球：普通状态的甩尾攻击强化版，发动前有个蓄力动作，甩尾的时候会放出两个缓慢降落并且带诱导效果的火球。因此不要以为这招是破绽而放松了对火球的警惕。不过净化了它的尾巴后它使用不出火球了，下同。

旋转扫尾＋火球：360° 尾巴横扫，并且向四周甩出火球，范围超广，但是在贴近的距离下（不能有身体接触）反而是安全的。

旋风扫尾式落地：在空中的另一种落地方式，动作跟旋转扫尾类似，但是会不停地旋转同时往四周散射出火球，同样是在近距离反而更加安全。

讨伐要点

本作的封面鬼（有人事先猜到这玩意就是天狐了么）。忌速火比较喜欢跳到空中攻击，因此武器推荐用太刀，用残心的红色刀伤可以有效将它打下来并造成长时间硬直。通常状态下因为它的攻击判定大多在左边，因此建议站在它身体的右侧攻击后腿，这样基本上可以无视除了旋转爪击以外的招式，同时要注意不要贴太近，否则会被它使用冲撞的时候有可能被碰到。

进入噬魂状态之后很多普通攻击都会附加爆炸效果，而且有不少威胁挺高的新招式。建议用鬼千切·极优先拆掉两条尾巴，这样可以大幅降低它的威胁。忌速火的威胁依然是中距离大于近距离，因此建议想办法拉近距离用影残心打出红色刀伤，然后等它跳到空中的时候解放残心打下来，之后趁机会输出，破坏它的部位。打断脚步之后可以让它陷入倒地硬直，这时可以抓紧机会进攻。



何地彼方

弱点属性

无

可破坏部位

角 ×2、手 ×2、脚 ×2、触手 ×2

噬魂状态修复部位

触手 ×2

主要招式

踩踏：用背部触手撑起身体踩踏地面，判定在脚下，动作比较慢，但是范围很大。

眼部光束扫射：趴下身子从眼睛射出红色的直线光束，射击的时候身体会移动和旋转，范围超大，而且因为有位移的关系，就算近战也有可能被扫到，要观察它移动的方向回避。

触手射线：背部的触手伸到前方射出黄色的直线光束，身体不会移动或改变方向，威胁较小，但是要注意它倒下的时候，也有可能使出这招偷袭，一旦被打中会陷入封印状态。

光球射击：用两根触手在身体周围射出光球，判定范围是身边的位置，脚下是安全的。

光球投掷：从触手射出两个光球，落地过程有微追向性，落地爆炸后会产生小型龙卷风。

对地二连拳：前方对地面使出二连拳攻击，攻击它腿部的时候威胁不大。

噬魂状态追加招式

光束散射：先是一个蓄力动作，然后往前方扇形射出大量的光束，发射的时候还会修正身体的方向，对前方威胁巨大，要趁它蓄力的时候快速跑到它脚下去。

石柱召唤：将两根触手插到里去，然后从玩家脚下连续召唤出石柱，要持续跑动才能躲开。另外，发动这招的时候它头部会俯下来，此时近战武器可以想办法破坏头上的角。

旋转攻击：原地旋转，攻击判定是触手的位置，因为噬魂状态下主要攻击的部位是触手，所以要特别小心这招。

触手五连全：落地然后用触手五连拳击，最后一击是劈下，判定很差的招式，前 4 下靠近之后很难打中，最后一下要尽量躲到它背后。

砸击地面：用拳头攻击前方地面，攻击腿部的时候要小心这招。

讨伐要点

本作主线剧情的最终 BOSS，体型庞大但是长得很丑。行动缓慢，但是攻击的伤害高范围大，威胁还是挺高的。通常情况下近战武器可以在他脚下攻击腿部，这样可以无视掉大部分的攻击，但是要注意踩踏，因为范围大的原因如果没看到它的预备动作并应对，要逃脱很难。建议在腿部攻击一轮之后稍微拉开点距离回复一下气力，然后再进攻，这样稍微降低这招的威胁。

BOSS 进入噬魂状态频率较高，噬魂状态下，它会用触手支撑地面，将整个身体撑起来。打点低的武器只能攻击触手部位，长枪可以去攻击腿部，不过无论攻击那里都有必须注意的招式。这个 BOSS 最难破坏的是头部的角，因为角有两个，而且 BOSS 的身材比较高，就连太刀的鬼千切・极都砍不到头，如果鬼千切不是射击系的话很难打中。但是可以抓住他倒地、或者发动石柱召唤的时候破坏。背后的两根触手全部破坏之后噬魂状态会解除，但再次进入噬魂状态会再生的，因此建议先保留一根将其他能破坏的部位都拆掉，等它快死的时候就拆掉另外一根并迅速击杀。

奖杯攻略

本作的奖杯毫无疑问又是数百小时起的，继承前作存档来打会相对轻松很多，但 150 小时应该跑不掉。如果从零开始的话至少 400 小时，因为要把前作白金的内容全得打一遍。比如前作最难的奖杯是收齐 200 个御魂，本作则要收齐三百多个，完成的时候你已经达成了前作的最难的奖杯条件了。

本作比较难的奖杯依然是全御魂收集，目前还有很多御魂取得方法不明，但因为无限讨伐任务也能取得全部类型的御魂，所以多刷就好。其次是还有几个要求技术的奖杯，比如裸奔极级常夜王、裸奔不带御魂单挑上位怪等等。这些除了需要方法之外，技术也很重要。

杯种	名称	取得条件
白金	极めしモノノフ	获得其他全部奖杯
铜杯	北の“鬼”讨つモノノフ	打过第八章
铜杯	行きて归りし者	打过第九章
铜杯	百鬼夜行の讨ち手	打过第十章
铜杯	死地を行く者	打过第十一章
铜杯	千年を结びし英雄	打过第十二章
银杯	英雄の首人	全部章节完成
铜杯	猛き益荒男	完成进行度十二
银杯	极めし英杰	完成进行度十七
铜杯	英灵の担い手	在本作中将任意一个御魂升到Lv12
金杯	英灵の救世主	在本作中取得全部御魂
铜杯	无限なる战功	无限讨伐任务达成10连杀
银杯	无限なる荣光	无限讨伐任务达成30连杀
铜杯	防人の监	完成任意一次紧急任务
金杯	金眼四ツ目の鬼神	完成本作中所有任务
银杯	众望の仕事人	完成本作中所有依赖
银杯	“鬼”を讨つ者	全部类型的鬼都讨伐一遍
铜杯	快刀乱麻	在本作中将任意武器升到最高
铜杯	武具爱の猛者	获得100种武器
银杯	岩通す一念	在本作中，将任意种类的武器全部取得
铜杯	金刚不坏	在本作中，将任意一件防具锻炼到最高级
铜杯	防具爱の巧者	获得200种防具
铜杯	破坏入门	首次破坏鬼的部位，可从前作继承过来
铜杯	破坏の名人	将任意大型鬼所有部位都破坏掉
银杯	破坏天帝	破坏次数达到1000次，可继承前作的次数
铜杯	极めし绊の力	用鬼千切・极攻击大型鬼
铜杯	散り際の美	用鬼千切・极作为终结技击杀大型鬼
铜杯	武器一筋	任意一种武器出击100次，可继承前作的次数
铜杯	战技一彻	任意一种战斗风格出击100次，可继承前作的次数
银杯	收集の“鬼”	在本作中将笔记（手帐）中所有项目完成
铜杯	箪笥王	在本作中将武器箱子和收纳箱子的容量提升到最大，完成相应依赖即可
铜杯	神木の福音	在本作中将神木升级到最高，神木的等级比前作有所提升，继续喂食即可
铜杯	头领见习い	派遣别动队10次
铜杯	气高く清き钢	从神木处获得魂钢
铜杯	溢れる想い	在本作中，与任意一名NPC好感度提升到最高
银杯	天赋の求心力	在本作中，与所有NPC好感度提升到最高，一起泡澡、出战任务都可以提升好感度，不能出战的NPC每次完成任务回来后对话一次也能提升
铜杯	禊场绅士	邀请同伴一起去禊场泡澡
铜杯	爱のムチ	同伴陷入气绝状态时打醒他，完成10次
铜杯	爱の祈り	用祓鬼救活倒下的同伴30次
铜杯	异界だキュイ!	在战场上跟天狐相遇，只要派遣天狐到执行任务的地方即可有机会碰到
银杯	满腹だキュイ!	给天狐喂食10次
铜杯	救援だキュイ!	倒下的时候被天狐救活
铜杯	钝らぬ孤高の刃	不带同伴出战，打倒极级的忌速火
铜杯	战友と歩む者	联机跟其他玩家讨伐一次大型鬼
铜杯	暴走モノノフ	不对任何部位进行净化打倒任意一只大型鬼（无限讨伐任务不算）
铜杯	风よりも疾く	5分钟内击杀极级的风切（无限讨伐任务不算）
铜杯	求道者	不带同伴,不穿防具,不装备御魂打倒任意上位大型鬼（无限讨伐任务不算）
铜杯	死地驱ける武者	不穿防具，不带NPC同伴击杀极级的崩山（无限讨伐任务不算）
银杯	真なる王	不带同伴,不穿防具击杀极级常夜王(无限讨伐任务不算)
铜杯	谁もが通る道	鬼千切・极挥空



《暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版》包含《暗黑破坏神Ⅲ》原版以及资料片《夺魂之镰》，相比于之前的主机版，游戏的许多设定都变得更加合理，除了新增职业圣教军和第五章之外，冒险模式和大量新的传奇装备也带来了更高的可玩性。鉴于游戏流程没有难点，本攻略将着重介绍系统上的改变和上手心得，以及提供奖杯 / 成就的指南。

通关时间：约10小时
白金/全成就时间：80小时以上（不继承存档）

文 初心者 美编 小瑟

暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	Blizzard Entertainment	动作角色扮演
多机种	Diablo III: Ultimate Evil Edition	美版
	2014年8月19日 / 本地1～4人，在线1～4人	对应年龄:17岁以上
	售价为X360/PS3：39.99美元、Xbox One/PS4：59.99美元	

系统解析

提示：目前游戏版本均相当于 PC 版的 2.0.6，但 PS3/X360 版将不会有后续升级补丁，只有 PS4/XOne 版会获得持续更新，有条件的玩家可以选择次世代版本游玩，从而获得更好的体验。

按键操作

PS4	PS3	X360	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	翻滚回避
十字键↑	十字键↑	十字键↑	十字键↑	显示快速装备 / 技能切换
十字键→	十字键→	十字键→	十字键→	回城传送门
十字键↓	十字键↓	十字键↓	十字键↓	打开地图
□	□	X	X	技能 1
×	×	A	A	技能 2
○	○	B	B	技能 3
△	△	Y	Y	技能 4
R1	R1	RB	RB	技能 5
R2	R2	RT	RT	技能 6
L1	L1	LB	LB	生命药水
L2	L2	LT	LT	锁定目标
OPTIONS	START	START	MENU	游戏菜单
触控板左侧	SELECT	BACK	VIEW	角色菜单
触控板右侧	–	–	–	技能菜单
滑动触控板	–	–	–	圆环菜单（相当于摇杆）

注：长按技能对应的按键，就能持续释放技能。

在选择角色的界面，按下方向键可以选择好友，加入其队伍。在好友菜单下选择“MUTE”就能将语音屏蔽。

按十字键↑，打开快速装备 / 技能切换菜单，可以循环显示最近获得的装备以及技能，然后选择装备或直接丢弃。设为“Junk”的话可以一次性卖掉或者分解。

如果想要自由分配按键对应的技能，可以到“Options”菜单下，勾选“Elective Mode”。

除以上基本操作，在选人物和组队菜单、技能菜单等界面下方都会有按键的具体功能说明。

存档继承和账号绑定

本作支持从本世代的 PS3（X360）到 PS3（X360），或者从 PS3（X360）到 PS4（XOne）的不同世代存档继承，甚至是 PS3（X360）到 XOne（PS4）之间跨平台继承。另外，如果将主机版的账号和暴雪的战网账号关联绑定的话，可以获得一枚低等级的传奇戒指。只要在《终极邪恶版》的游戏菜单中选择“Options”进入“Battle.net”登陆战网账号即可完成关联。

本世代之间继承：直接在有原版存档的机器上使用《终极邪恶版》，进入游戏时会自动检测存档并继承。

上传存档继承到次世代：首先要确保原版的游戏版本升级到了“1.0.3”以上，因此需要原版的游戏盘或者数字版游戏，升级后登陆索尼 SEN 账号或者微软 XBL 账号。进入原版游戏，在菜单中的“More”选择“Export Save”导出存档。最后到次世代主机上登陆相同的账号，进入《终极邪恶版》，系统会自动读取存档。

不同品牌间继承：首先要注册 3 个账号（SEN、XBL 和战网），然

TIPS 背包满了怎么办？如果从低级练起，请随时清理或合成身上的宝石，寄出传奇礼物和用掉工匠配方（Plan/Design），腾出空位。

后将 SEN 和 XBL 账号分别跟战网账号绑定，地址分别是：

http://battle.net/playstation

http://battle.net/xbox

进入网站后登陆账号，分别完成绑定。最后跟上述方法类似，将原版的游戏升级，导出存档，最后在《终极邪恶版》中导入。

注意：如果在导出存档之前就进入了《终极邪恶版》游玩，那么就需要在导出存档后，登陆账号，然后进入《终极邪恶版》，在菜单中的“More”选择“Export Save”，这时系统就会检测存档。（注意继承的存档会覆盖掉原有的存档）

特有要素

在目前的版本中，特殊动作奖励、学徒模式、复仇怪物、邮件和礼物都是《终极邪恶版》独有的新要素。

特殊动作奖励

在之前的版本中破坏场景物件、连续击杀和利用陷阱击杀都有少量的经验值奖励，不过实际上用处并不大。但在本作中，这三种“特殊动作”都加入了不同的奖励，在刷怪的时候可以有意识地触发这些有趣的效果。



■破坏场景物件（Destruction）

破坏场景物件（Destruction）：普通攻击、使用技能或者翻滚会破坏掉场景中的一些易碎品，当连续破坏 7 个物品时，就会弹出计数提示，并在计数中断时产生加速移动的效果。加速的持续时间跟计数的大小相关。

连续击杀（Massacre）：连续击杀怪物时会弹出各种“Massacre”的评价，在击杀计数下面，用黄色数字显示了当前击杀数对应的经验值加成倍率。只要不断地攻击怪物，连续击杀的判定就会持续，但是如果超过了 2 秒没有击中怪物，计数就会中断。

陷阱击杀（Trap Kill）：陷阱击杀的奖励效果是加快能量的恢复速度。利用陷阱击杀怪物时不会对角色造成伤害，这种陷阱击杀的敌人总数越多，效果持续的时间越长。


■连续击杀（Massacre）

学徒模式

学徒模式在本地和在线多人游戏中生效。其条件是“与队伍中最高等级的角色相差 4 级以上”，较低等级的学徒会看到自己的能量槽上方有一对金色的小翅膀，同时弹出“Apprentice Mode”的增益提示。

获得学徒增益的角色，可以在角色属性中看到自己的属性数字变成了绿色，因此攻击力和生存力都会大幅提升，这对组队升级非常有用。需要注意的是等级差距巨大的时候建议还是先自己练一下，不然没有一定的装备，打起来效率还是很低的，另外“专家模式”的角色不适用于学徒模式。

复仇怪物



复仇怪物会在战斗中随机出现，怪物的血条下方显示被它杀死的角色。而这些角色其实都是你的好友。如果玩家成功将复仇怪物干掉，那么就会掉落一份指名礼物，送给那些被它杀死的角色。但只要复仇怪物出现后成功杀死了一名角色，它就会消失不见。

邮件和礼物

在各个据点中都可以使用邮箱，向指定的好友送去邮件，邮件可以附带道具和金币。利用邮件，能够在好友之间互补套装。

在《终极邪恶版》中，当掉落传奇装备时，有可能会同时出现一件橙色的礼物。捡起来之后，在角色菜单中药水宝石一栏，打开最上面那格就能看到并直接送出去。礼物的名称中带有随机一名好友的名字，所以只能寄给指定的好友。礼物不能由其他人打开，还占用一个物品栏，捡到的话就尽早寄出去吧。



当收到礼物时，角色的能量槽上方会显示一个信封的小图标，去据点打开邮箱就能拿到邮件。

难度设定



在《终极邪恶版》中取消了地狱、炼狱等难度的说法，取而代之的是普通、困难、专家、大师和包含 6 级的苦痛难度。难度等级在一开始就能更改，通关和 70 级之后可以选择苦痛难度，难度和奖励都会提升不少。而在游玩时打开游戏菜单，可以上下调整一级难度。

另外，之前的 MF（魔宝寻获率）已经从装备属性中移除，只能通过升级、提高难度和激活场景中的圣坛，从而获得更高品质的装备。

装备属性

新的装备属性的加入使得资料片《夺魂之镰》装备之间差异更大，而最明显的区别则是跟职业技能相关的属性。（通常带有括号）在满级之后掉落的装备基本属性相差不会太大，更换频率变低，这时就要开始对比这类属性来选择装备，将全身的装备效果最大化。

到达一定等级后，获得新的稀有装备时你就会看到，装备中多了一些带有技能名称的属性，或者是带有某种元素攻击的属性。这意味着角色选择的技能、符文和武器所带有的元素类型，都会受到这些属性的影响。

当然了，因为角色使用的技能有限，如果全身的装备中包含了太多与技能关联的不同属性，那么必然会浪费掉一部分装备的效果。这时可以尝试更改技能，从而适应装备的属性，或者针对喜欢的技能，用附魔将装备的属性替换掉。

TIPS 角色死亡后，可以选择原地复活、在最近的记录点复活，或者在城镇复活。

巅峰等级



角色到达 70 级后继续获得经验值，就会开始提升“巅峰等级”（Paragon），巅峰等级没有上限，以蓝色的数字表示。

巅峰等级不会提供更多的技能和符文，而是奖励属性点，总共分成四类。每一级巅峰等级对应 1 点属性点，属性点不是固定的，可以再分配。而且属性点是跟一个模式下的所有角色关联的，换言之，如果你已经有一个开启并提升了巅峰等级的角色，那么奖励的属性点也可以在其他新角色上分配使用，但普通模式和专家模式是分开的。

属性点类别

核心（Core）：提升角色的主属性、体力、移动速度、最大能量。

攻击（Offense）：提升角色的攻速、技能冷却时间、暴击几率、暴击伤害。

防御（Defense）：提升角色的生命值、护甲、全元素抗性、每秒生命恢复。

辅助（Utility）：提升角色的范围攻击伤害，减少能量消耗，提升击中回血，增加金币获得量。

冒险模式

资料片新增的冒险模式，是在通关第五章后开放的游戏模式，在这里可以自由进入所有地图的传送点。在冒险模式的多人模式菜单中，可以看到主要有 3 种目的：完成“悬赏任务”、进入“涅法雷姆秘境”和刷“钥匙守卫”制作炼狱装置。

悬赏任务（Bounties）

在冒险模式中打开传送点的世界地图，可以看到 5 个章节的传送点上有感叹号的标志。这些标志就是“悬赏任务”的位置，其中 2 个章节中会有宝箱的标志，代表了额外的奖励，比如双倍的血岩碎片。把光标移动到传送点上可以看到任务的主要目标，带有恶魔头像的都是击杀 BOSS 的任务，其他的则是小规模的支线任务，所以也可以把冒险模式看成是将随机的任务分散成 5 个带奖励的任务模式。（任务的进度显示在大地图的右下角）

将一个章节地图中的 5 个任务都完成之后，回到据点跟泰瑞尔对话，就能拿到最后的奖励赫拉迪克宝箱。打开角色装备界面，在背包（Bag）宝石药水一栏的最上一格（Treasure）就可以找到宝箱。



涅法雷姆秘境（Rift）

在冒险模式中完成悬赏任务，能够获得“秘境之石”。秘境之石跟药水放在同一格的位置，收齐 5 颗秘境之石，就能进入据点的涅法雷姆秘境。

秘境其实就是游戏中的各种地图、怪物随机组合而成的刷怪场所，在这里可以看到很多意想不到的混搭，而且精英怪也比较集中，因此也是一个很好的刷装备途径。秘境的随机性容易造成狭路相逢和包夹围堵的困境，对装备和技能搭配也有一定的要求，尤其是专家模式的情况，需要打得更加谨慎。

进去秘境之后，在画面左方有一条计量槽，在深入秘境的过程中不断杀怪，蓄满计量槽的时候就会出现秘境守护者。将其击杀，就能完成一次秘境探索。

涅法雷姆秘境中有一种特殊的圣坛，激活后玩家会获得短时间的强大增益，在对付突然增多的怪堆时非常有用。

需要注意的是，虽然可以随时传送出来，但秘境必须要在一场游戏中完成，如果没有打完秘境就退出游戏，秘境的门就会关闭，而消耗的秘境之石也不会归还。



钥匙守卫（Key Warden）

在第一章的据点城镇新崔斯特姆有隐藏的入口，通过在苦痛难度下击杀钥匙守卫获得的配方和材料，可以合成炼狱装置，从而进入这个隐藏空间，挑战强化版的 BOSS。击杀 BOSS 会掉落“地狱火戒”所需的材料。（地狱火戒“Hellfire Ring”的配方在第二章据点的 NPC 处买到）

掉落的钥匙及钥匙守卫的位置如下：

钥匙	章节	地图位置
Key of Bones	第一幕	Fields of Misery
Key of Gluttony	第二幕	Dahlgur Oasis
Key of War	第三幕	Stonefort
Key of Evil	第四幕	Silver Spire Level 1



铁匠和珠宝匠

铁匠的实用性在这次得到了提升，但是前提还是要获得相应的配方。获得掉落的传奇和套装配方后记得在背包的“Crafting”里把它用掉，虽然锻造出来的传奇和套装未必比直接掉落的要优质，但是在练小号的时候也是一个很好的补充。

同时，锻造、附魔、幻化都会用到铁匠分解（Salvage）装备得到的材料。材料的种类在本作中也增加了许多，用不到的传奇不妨都拿去分解掉。

另外，由于传奇配方大量增加，而原本某些配方还需要特殊的材料才能打造，但是经常会出现有材料没配方或者相反的情况，因此《终极邪恶版》中掉落的一些灰色

TIPS｜礼物随机指名，复仇怪物也随机出现，记住好友多多益善。



材料已经是历史遗物了,可以直接卖给商人。

将珠宝匠升到12级后,在捡到并使用“Design”设计图后,会开放15级以上的宝石,合成的费用不低,有条件的话可以靠复制来减少金钱消耗。资料片新增了一种白色的宝石(钻石),各种宝石也有了更高的等级,因为满级后直接掉落高等级宝石,一般低级的宝石都没什么实际用处,但还是建议用来合成,以便拿到相应的奖杯/成就。

附魔与幻化

在第五章中解救出来的“灵谕师”,就是继铁匠和珠宝匠之后的第三种工匠。在她加入之后,每章的据点里会看到地图上新增了一个紫色的螺旋图标,灵谕师提供装备的附魔和幻化服务。

附魔

附魔只能作用在黄色的稀有装备或传奇装备上,在附魔的时候,只能选择装备属性中的一条,然后将该条属性随机切换成其他属性。

根据物品的稀有度、等级和种类,所需要的金币数量以及材料都会不同,而且再次附魔的时候,就只能选择已经附魔过的那一条属性,花费的金钱也会相应提高。

随机得到的属性类型是有一定范围的,比如说装备的主要属性不会因为附魔而变成次要属性,而且属性的数值也有限制,随机的结果在一定区间内浮动。在附魔之前,可以先查看一下当前数值是偏高还是偏低,以及所选的属性可以替换成哪些属性,然后再决定是否将其替换。

幻化

在入手有着新外观的装备时,幻化的列表就会增加新的外观。通过幻化更改外观并不会影响装备的性能。

PS4版中的《旺达与巨像》套装,就是一开始可以拿到的幻化道具,使用该道具后,即可在灵谕师开启后选择这种幻化外观。

赌博

冒险模式中完成悬赏任务和秘境会获得血岩碎片(金币旁边的红色图标,相当于货币),可以在据点里的商人Kadala处,用血岩碎片换取装备,由于购买到的东西是随机的,有可能买到的是垃圾,也有可能会买到不错的传奇装备,因此俗称赌博。

开荒提示

关于任务



跟任务有关的目标位置都有明显提示,比如接近任务目标时,小地图上就会出现黄色的小箭头,这时打开大地图,就能看到远处闪烁的黄色圆圈。如果是需要调查机关的任务,则会显示黄色的小圆点。

触发支线任务、随机事件、红色的诅咒宝箱/圣坛时,也会有相应的任务提示。比如需要消灭某个数量的怪物,那么这些怪物底下就会显示一个黄圈,而支线任务的怪物则是在小地图上显示骷髅头。某些随机事件会要求在限时内完成击杀,如果怪物扎堆,请优先把带黄圈的任务怪消灭。

升级路线

新角色如果是单人开荒的话还是比较吃力的,而且游戏的核心就在于装备,强大的装备和其他很多物品都只能在满级之后以及在苦痛难度下才会掉落。因此这里强烈建议找到朋友组队升级,就算没有本地组队,通过“Quick Match”乱入别人的游戏蹭蹭经验也比自己慢慢磨要好得多。

组队的另一个好处,就是杀怪更加迅速,意味着装备的掉落频率也会更高。在初期把金币和魔法装备都投入到铁匠身上,并利用铁匠锻造的装备弥补身上装备的不足。初期装备的属性都很少,没有必要仔细比较,只要是有2个以上绿色箭头的装备都可以毫不犹豫地换上(多利用方向键↑的快速装备菜单),换下来的都拿去分解。在升级的过程中,当你的攻击在一到两下之内就能把杂鱼清掉的时候,也要记得适当地把游戏的难度提高,加快经验值和装备的获取效率。

到了60至70级以上的阶段,就可以开始关注属性和技能的搭配了。一般来说,可以将全身装备中含有的“职业专属”(比如“Crusader Only”)属性尽量缩小范围,让特定的技能得到的效果加成最大化,获得瞬间的爆发力。否则就会因为不能同时使用几个技能,而浪费了这些增强技能的效果。

对于个别分散的“职业专属”属性,可以依靠灵谕师的附魔,以某件装备的技能属性为基准,将那些用不到的“职业专属”技能属性换成与其同样的属性。

70级之后,如果还没有拿到比较称手的传奇装备,还是可以借助铁匠锻造一些70级装备的,因为正常情况下传奇和套装配方也已经入手了不少。但这时锻造70级的传奇和套装,或者附魔这些装备所需要的材料都得分解61级以上的传奇装备。所以接下来要做的就是在冒险模式刷悬赏任务,然后进入苦痛难度的涅法雷姆秘境,通过刷怪、开赫拉迪克宝箱、赌博,就能入手不少材料了。



复制物品和角色复活

借助《终极邪恶版》的邮件系统和本地存档,我们可以把装备、宝石、金币、赫拉迪克宝箱、秘境之石等进行复制,不过这毕竟是会破坏游戏乐趣的做法,而且不排除日后官方会采取措施禁止,其中利弊就只能是见仁见智了。

游戏中有自动存档,但只要在据点不意外触发自动存档(比如改变旗帜图案),就能通过退出或关闭游戏来实现回档。

1. 有多个手柄的玩家,可以用

TIPS 每次进入游戏都会重新生成随机的内容,秘境和悬赏任务都要在一场游戏中完成才有最终奖励。

1p登陆小号并开启游戏，然后用2p（需要复制物品的角色）加入游戏，2p把物品丢到地上，然后直接登出账号，再次登入，加入游戏捡起物品，最后在游戏菜单退出游戏（drop out）触发自动存档，这样就完成了一次复制。

2.使用邮件的话，只要把需要复制的物品邮寄给好友，然后直接登出账号，让好友把物品寄回来。再次登入，把物品回收，然后退出游戏的时候就能完成复制。这种方法普遍适用于复制，包括可以用来复制金币。

3.利用直接登出，甚至还能重复使用血岩碎片和赫拉迪克宝箱，在购买装备和开宝箱之前备份存档，直到出现想要的装备。

4.同样地，专家模式中如果有提前备份（上传或者用U盘）存档，在角色死亡后把存档覆盖回去，就能让角色复活，极大地减少了专家模式的损失。



■专家模式（Hardcore）的角色会永久死亡。

奖杯/成就指南

相比之前的主机版，《终极邪恶版》的奖杯/成就基本没有难点，除了个别几个可能需要找到小技巧之外，余下的都只是时间问题了，可以说是彻底贯彻了“刷刷刷”的理念。

要提醒的是，由于普通模式和“专家模式”（Hardcore）的进度几乎是完全隔离的，想要完美的玩家至少也要在“专家模式”中跑一遍完整的剧情流程，并且练到70级。所以理论上最快的方法是，从一开始就在新人物界面创建专家模式的角色，完成主线流程，开启冒险模式，然后练到70级，再把剩余的几个职业都练满级一遍。这样就只需要跑一遍流程，但是也意味着所有角色都是专家模式角色。虽然游戏有本地存档可以及时备份，但联网游戏的话也可能因为延迟造成死亡而损失一些游戏进度。各位可以根据喜好，选择继续在专家模式，或者回到普通模式完成奖杯和成就。

本作新增的学徒模式使得大号带小号时小号也不会死得太快，所以有条件的话完全可以联网组齐4人一起打，经验加成非常可观。因此如果是从普通模式开荒的玩家，也可以找到专家模式有高等级角色的玩家协助，加入对方开启的游戏，跳过不必要的任务，直接通关开启专家模式中的冒险模式来做任务练级，从而完成跟“专家模式”相关的3项。另外，如果通关之后漏掉了与“主线任务”相关的奖杯和成就没有做完，可以在“Game Setting”中选择故事模式，找到没有高亮的任务点补做。

下面列出几个奖杯/成就的技巧和提示。

Dashing through the Rift

要求在15分钟内完成一次涅法雷姆秘境，但对难度没有要求，因此可以选择最低难度。利用增加移动速度的装备和技能一路拉怪，然后用范围技能快速清掉，如果恰好刷到场景物件比较多的地图，还可以顺便搞一下破坏增加移动速度。这时的目的是尽快杀掉尽量多的怪，让秘境守护者出现，所以只要看到有地图出口就可以进去继续找怪，缩短跑腿的时间。



Demolition Derby

要求连续破坏50个场景物件，这些物件包括瞄准时有红色框线的，也包括墓碑、罐子、灯台之类不能瞄准的东西。技能、普通攻击和翻滚都可以毁坏物件，在毁坏7个以上的场景物件时会开始计算毁坏奖励，只要稍微停顿，就会中断累计数。许多地图都可以满足要求，比如第一章的the Cemetary of the Forsaken。这里提供一个各种职业都比较容易达成该条件的位置参考。首先从“故事模式”第二章The Road to Alcarnus任务进入游戏，然后从地图跳到Black Canyon Mines，这时看小地图左下，如果有地窖入口就进去，没有就退出（不是关闭游戏）重开进度。进入地窖之后会有两种情况，一直刷到出现其中一种，即地窖里四周都是陶罐的时候，就准备好范围技能大肆破坏吧。

Custom-Fit

要求制造100个物品，这里的物品包括宝石，所以练小号的时候可以把低等级的宝石拿来合成，从而节省一点金币。

将工匠升到最高级

这3项都要等到60级之后才能完成，在击杀60级以上的精英怪时会掉落升级所需的素材。

I Feel So Enchanting

要求把所有栏位的装备（戒指只需一枚）都附魔一遍。附魔所需的材料和金钱都跟装备等级相关，如果心急的话可以利用最低级的黄色装备来完成。去铁匠处打造一圈最低等级装备，附身符和戒指等没有低等级配方的话，就拿小号去找商人直接购买，会便宜许多。然后在附魔时，请选择材料最廉价的属性来替换，挨个附魔一圈即可。

名称	奖杯	点数	说明
Diablo III: Reaper of Souls Platinum Trophy	白金	–	取得其他所有奖杯
Deep Pockets	铜	20	捡到500,000金币
The Comfort of Strangers	铜	20	雇用随从圣堂骑士、盗贼和巫女
Up All Night To Get Lucky	银	25	在所有栏位装备上等级70以上的传奇装备（橙装和绿装）
Breaking Not So Bad	铜	15	使用商人修理一件物品
Socket to Me	铜	20	给一件物品镶嵌一颗宝石
A New Start	铜	20	完成5个悬赏任务
Batting 500	银	25	完成500个悬赏任务

TIPS 组队时，在角色菜单的Party页面按左摇杆可以选择队友，查看他们的装备、技能，或者与之交易。

名称	奖杯	点数	说明
Just Riffing	银	25	在涅法雷姆秘境中杀死 500 个怪物
Dashing through the Rift	银	25	在 15 分钟内完成一个涅法雷姆秘境
The Mad King's End	铜	20	杀死骷髅王
Butchered!	银	25	杀死屠夫
The Last of the Horadrim	铜	20	完成第一章的所有主线任务
The Coven Overthrown	铜	20	杀死玛格妲
Murderer. Torturer. Monster.	铜	20	杀死佐顿库勒
The Lord of Lies	银	25	杀死彼列
The Black Soulstone	铜	20	完成第二章的所有主线任务
The Ravening Beast	铜	20	杀死甘姆
Making a Breakthrough	铜	20	杀死攻城兽
The Lord of Sin	银	25	杀死阿兹莫丹
The Wages of Sin	铜	20	完成第三章的所有主线任务
The Prime Evil	银	25	杀死迪亚布罗
Victory and Sacrifice	铜	20	完成第四章的所有主线任务
Fire in Your New Boots	银	25	杀死乌泽尔
Her?	银	25	杀死爱德莉亚
Death Do Us Part	银	25	杀死玛瑟尔

名称	奖杯	点数	说明
Don't Fear the Reaper	铜	20	完成第五章的所有主线任务
Above & Beyond (Hardcore)	金	50	在专家模式达到 70 级
Reign of Terror	银	25	在专家模式杀死迪亚布罗
May His Death Satisfy You	银	25	在专家模式杀死玛瑟尔
Above & Beyond	银	25	达到 70 级
Dream Team	金	50	6 种职业达到 70 级
The Elitist	银	25	杀死 500 个精英怪（包括蓝名、黄名和紫名）
Greed over Need	银	25	杀死 100 个财宝哥布林
Demolition Derby	铜	20	连续破坏 50 个场景物件
Made to Order	铜	20	制造 50 个物品
Custom–Fit	银	25	制造 100 个物品
Forged Credentials	铜	20	铁匠升到 12 级
Gemkata	铜	20	珠宝匠升到 12 级
Maximum Myriam	铜	20	灵谕师升到 12 级
I Feel So Enchanting	铜	20	将所有栏位的装备附魔
Trade–in	铜	20	用附魔替换一个装备属性
A Mystical Meeting	铜	20	获得灵谕师
Bejeweled	铜	20	合成任意宝石

技能列表及配装

本作至今尚未有中文版的消息，而技能和装备属性都会随着补丁更新而发生变动，英文版对理解这些内容还是个不小的障碍。因此这里提供各职业主动技能的速查表，在看到装备中有“职业专属”的技能属性时，就可以对照表格快速找到对应的技能，从而搭配技能和装备。

装备的基本属性和技能的具体效果都可以在官方网站的资料库找到说明，各位可以在英文资料库网页的右上方输入英文的关键词搜索，然后在网页底部右下方切换到繁体中文，就能看到相应的中文说明。另外，国内的凯恩之角也是非常不错的资料库，对英文不太熟悉的玩家可以参考以下网站。

中文资料库 http://tw.battle.net/d3/zh/game/
英文资料库 http://us.battle.net/d3/en/game/
凯恩之角资料库 http://db.d.163.com/en/

职业配装

随着等级提高，装备中的属性也会变多。经过资料片的改良，属性的显示方式更加清晰。一件装备的属性分为“主要属性”和“次要属性”。主要属性跟以往的没有太大差别，而次要属性则包括了传奇装备的独特功能，以橙色的文字表示。另外，属性文字左边的小图标如果是橙色的话，就代表在通过绿色和红色的三角简单对比装备的时候，这条属性不会纳入计算之内，需要玩家自行斟酌挑选。而这些特殊的属性往往就是职业配装的关键核心，根据它们来调整职业的技能，再搭配其他部位的装备，可以塑造出千变万化的个性角色。

由于传奇、套装、配方等掉落都是随机的，几乎每个玩家获得装备的情况都不一样，无法一概而论，所以这里就抛砖引玉，提供配装的一点示例。需要注意的是，大部分的传奇套装都只会在苦痛（Torment）以上的难度中掉落。

比如新职业圣教军，在获得“妖邪必败”（Fate of the Fell）后，就可以将天堂之怒用作核心技能（天堂之怒额外获得两道光柱），然后选择天堂之怒的最后一个符文，取消技能的冷却时间。由于这时能量圣怒消耗剧增到 40，就需要调整其他技能，比方选择辅助技能“挑衅”（Provoke）、被动技能“正义之怒”（Righteousness）等，增加最大能量，同时让主动技能攻击时产生更多能量。另外如果有“夺魂者裹腕”（Reaper's Wraps），更是能够在拾取血球的同时补充 30% 的能量，从而弥补能量消耗过大的短板。当然了，实现某种配装目标都必定要花费很长时间去刷怪，运气不好的话甚至不可能达成，大多数情况下，我们只能针对手头上的装备优化技能配置，而这也正是游戏的魅力所在。

值得一提的是，不少玩家都会追求“皇家华戒”（Ring of Royal Grandeur），看中的就是它的次要属性：“套装加成效果所需的装备数量降低 1 件（最少为 2 件）”，如果已经拥有多个配件在 2 件以上的套装，那么这枚戒指就会同时触发这些套装的效果，降低套装的配装难度。皇家华戒会在第一幕开启悬赏任务的赫拉迪克宝箱时随机掉落。



巫医

Primary	主要技能	Secondary	次要技能	Defensive	防御	Terror	恐惧	Decay	腐败	Voodoo	巫毒
Poison Dart	毒液吹箭	Grasp of the Dead	亡者之握	Summon Zombie Dogs	召唤僵尸犬	Soul Harvest	魂灵收割	Zombie Charger	突尸冲撞	Gargantuan	巨尸
Corpse Spiders	尸蛛	Firebats	火蝙蝠	Horrify	惧灵	Sacrifice	献祭	Spirit Barrage	魂灵弹幕	Big Bad Voodoo	大巫毒仪式
Plague of Toads	疫病蟾蜍	Haunt	蚀魂	Spirit Walk	灵行术	Mass Confusion	群体混乱	Acid Cloud	强酸毒云	Fetish Army	鬼娃大军
Firebomb	火焰炸弹	Locust Swarm	召唤虫群	Hex	妖术	–	–	Wall of Zombies	亡者之壁	–	–
–	–	–	–	–	–	–	–	Piranhas	食人鱼	–	–

TIPS 在 Options 菜单勾选“Display Player Health Bars”可以方便地看到玩家的血量。

武僧

Primary	主要技能	Secondary	次要技能	Defensive	防御	Techniques	武技	Focus	奥义	Mantras	真言
Fists of Thunder	奔雷拳	Lashing Tail Kick	云龙摆尾	Blinding Flash	炫目神光	Dashing Strike	瞬影打	Cyclone Strike	飓风转	Mantra of Salvation	救赎真言
Deadly Reach	断空波	Tempest Rush	暴风奔袭	Breath of Heaven	回天气诀	Exploding Palm	爆裂掌	Seven–Sided Strike	七星闪	Mantra of Retribution	惩戒真言
Crippling Wave	伏魔破	Wave of Light	金钟破	Serenity	明镜止水	Sweeping Wind	劲风煞	Mystic Ally	天地元灵	Mantra of Healing	治疗真言
Way of the Hundred Fists	百烈拳	–	–	Inner Sanctuary	八相阵	–	–	Epiphany	灵光悟	Mantra of Conviction	定罪真言

狩魔猎人

Primary	主要技能	Secondary	次要技能	Defensive	防御	Hunting	狩猎	Devices	器械	Archery	箭术
Hungering Arrow	追噬箭	Impale	刺穿	Caltrops	钉爪刺	Vault	腾跃	Fan of Knives	飞舞刀刃	Strafe	扫射
Entangling Shot	缚影弹	Rapid Fire	连射	Smoke Screen	烟幕	Preparation	蓄势待发	Spike Trap	尖刺陷阱	Multishot	多重射击
Bolas	缚锤弹	Chakram	战轮	Shadow Power	暗影之力	Companion	战宠	Sentry	卫哨	Cluster Arrow	集束箭
Evasive Fire	回避射击	Elemental Arrow	元素箭	–	–	Marked for Death	死亡标记	Vengeance	复仇心切	Rain of Vengeance	复仇箭雨
Grenade	榴弹	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

秘术师

Primary	主要技能	Secondary	次要技能	Defensive	防御	Force	塑能	Conjuration	咒护	Mastery	奥秘
Magic Missile	魔法飞弹	Ray of Frost	冰霜射线	Frost Nova	冰霜新星	Wave of Force	能量震波	Ice Armor	寒冰护甲	Explosive Blast	聚能轰击
Shock Pulse	电能脉冲	Arcane Orb	秘法光球	Diamond Skin	钻石之肤	Energy Twister	能量旋风	Storm Armor	暴风护甲	Mirror Image	镜像术
Spectral Blade	幽光刃	Arcane Torrent	秘法奔流	Slow Time	时间缓滞	Hydra	多头蛇	Magic Weapon	魔法武器	Archon	御法者
Electrocute	电击	Disintegrate	裂光波	Teleport	传送术	Meteor	陨石术	Familiar	守御之星	Black Hole	秘法黑洞
–	–	–	–	–	–	Blizzard	暴风雪	Energy Armor	能量护甲	–	–

圣教军

Primary	主要技能	Secondary	次要技能	Defensive	防御	Utility	辅助	Laws	律令	Convition	罪罚
Punish	制裁	Shield Bash	盾牌猛击	Shield Glare	圣盾炫光	Provoke	挑衅	Laws of Valor	无畏律令	Falling Sword	天罚之剑
Slash	裂空斩	Sweep Attack	圣光扫击	Iron Skin	钢铁之甲	Steed Charge	战马奔腾	Laws of Justice	正义律令	Akarat's Champion	阿卡拉特勇士
Smite	链击	Blessed Hammer	祝福之锤	Consecration	圣光结界	Condemn	天谴	Laws of Hope	希望律令	Heaven's Fury	天堂之怒
Justice	正义之锤	Blessed Shield	祝福之盾	Judgment	审判	Phalanx	圣军之阵	–	–	Bombardment	火炮轰炸
–	–	Fist of the Heavens	天堂之拳	–	–	–	–	–	–	–	–

野蛮人

Primary	主要技能	Secondary	次要技能	Defensive	防御	Might	力量	Tactics	战术	Rage	狂怒
Bash	猛击	Hammer of the Ancients	先祖之锤	Ground Stomp	震地践踏	Overpower	霸气无双	Threatening Shout	威吓怒吼	Earthquake	裂地之震
Cleave	顺劈斩	Rend	撕裂	Leap	跃击	Revenge	复仇	Battle Rage	战斗暴怒	Call of the Ancients	先祖召唤
Frenzy	狂乱	Seismic Slam	辟地猛击	Sprint	冲刺	Furious Charge	狂暴冲锋	War Cry	战吼	Wrath of the Berserker	狂战之怒
Weapon Throw	掷刃斩	Whirlwind	旋风斩	Ignore Pain	忘却苦痛	Avalanche	山崩地裂	–	–	–	–
–	–	Ancient Spear	上古之矛	–	–	–	–	–	–	–	–









研究中心 PESEARCH CENTER

文 秋沙雨　美编 心の永恒

塞尔达无双	Koei Tecmo	动作
Wii U　ゼルダ无双		日版
2014年8月14日	本地1~2人，在线1~2人	对应年龄：12岁以上
售价为6463日元		

《塞尔达无双》的收集要素不可谓不多，在传奇模式通关之后还会给每个战场追加一只甲虫，而冒险模式的收集与挑战更是数不胜数，想要解锁冒险模式的S评价奖励还得慢慢推敲探险道具的用途，每种地图的打法也是大不相同，能让玩家在其中找到不同的乐趣。

传奇模式二周目金甲虫获得方法

要求难度为“难しい”以上，只能让特定的某一角色使用某个武器达成条件时金甲虫才会出现。

おそいかかる暗



操作角色 / 武器	林克 / 片手剑
出现方法	与塞尔达汇合之后压制“中央の砦”和“东の砦”，然后前往“女神の泉”发动魔法。

シ-カ-族の青年



操作角色 / 武器	因巴 / 太刀
出现方法	在希克存活的情况下保护好ボムチュウ，击破ウイズロ。

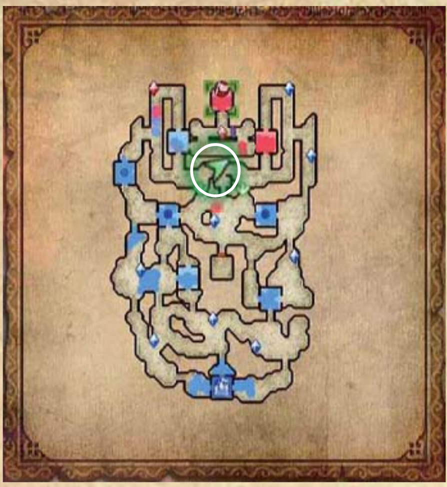
神秘の森の魔女



操作角色 / 武器	林克 / ロッド
出现方法	在因巴和希克存活的情况下将ゴ－マ的体力削减至一半以下。

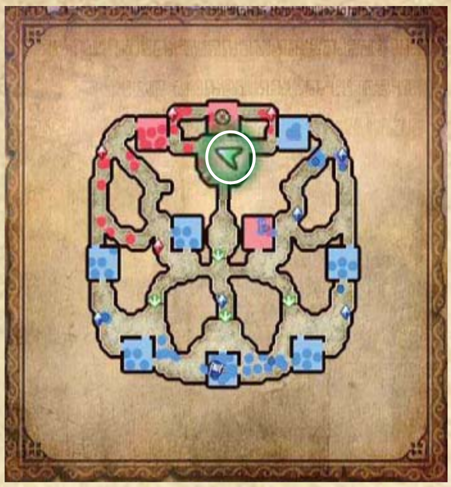
©Nintendo　© コ－エ－テクモゲ－ムス All rights reserved.

暗き谷の魔女



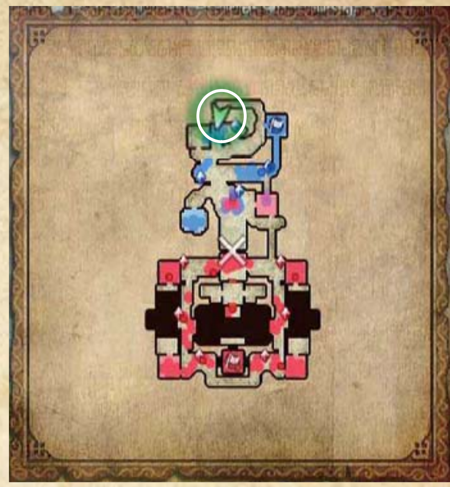
操作角色 / 武器	林克 / 片手剑
出现方法	在开始三分钟内击败ヴァルガ，继续流程直到テスチタ－ト出现，攻击它直至它潜入地底，寻找出它的真身之后甲虫就会出现。

神话の大地へ



操作角色 / 武器	希克 / ハ－プ
出现方法	在因巴抵达“落石砦”之前击败两次ダルニア，并且让击破数达到1500以上。

水の神殿



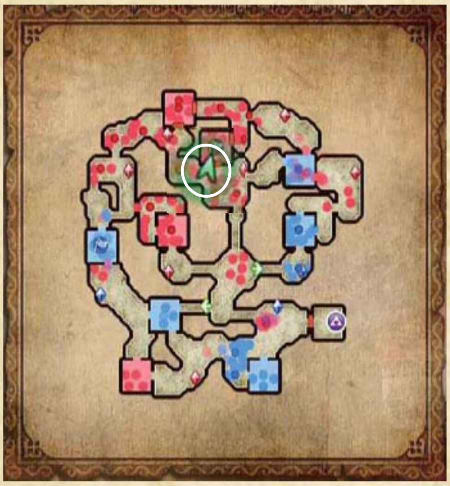
操作角色 / 武器	因巴 / 太刀
出现方法	在希克存活的情况下，キングドドンゴ出现之后在3分钟内将其击破。需要注意的是本据点附近的杂兵尽量别清完，留一些就可以拖住希克的脚步。

黄昏の大地へ



操作角色 / 武器	拉娜 / 魔导书
出现方法	在米多娜与希亚接触前将其击败，米多娜移动到大桥上之后压制据点“大桥の砦”。

影の王



操作角色 / 武器	米多娜 / 咒具
出现方法	在扬羽的体力还剩下一半以上的情况下击败ナルドブレア。

天空の大地へ



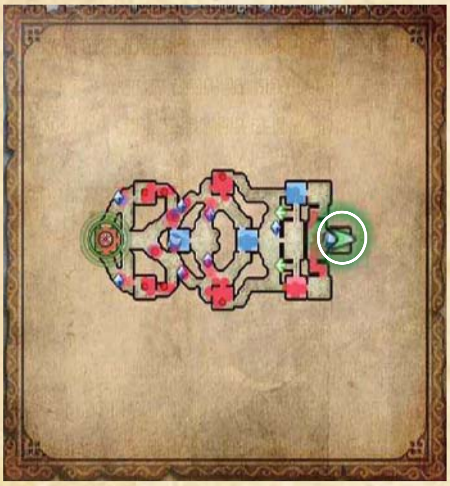
操作角色 / 武器	林克 / 片手剑
出现方法	在基拉希姆抵达我方本据地之前将其击破，并使用女神之泉弱化ヴァルガ。

封印されし野望



操作角色 / 武器	林克 / ロッド
出现方法	在开始15分钟内，阻止封印されしもの的所有对据点的蓄力攻击并将其击败。

圣剑をその手に



操作角色 / 武器	Fi/ 天剑
出现方法	找到3个封印の像，让ウィズロ撤退并达成2000人击破。

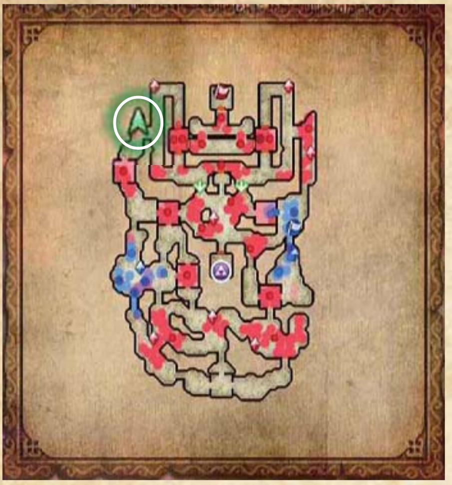
暗の心との战い



操作角色 / 武器	塞尔达 / 细剑
出现方法	因巴、达鲁尼亚、Fi、米多娜、拉娜撤退完毕。

TIPS | 林克（铁球）：虽然是重量型的武器但是动作速度较快，特殊攻击可以抓起敌人施展抛投攻击。

光と暗の决战



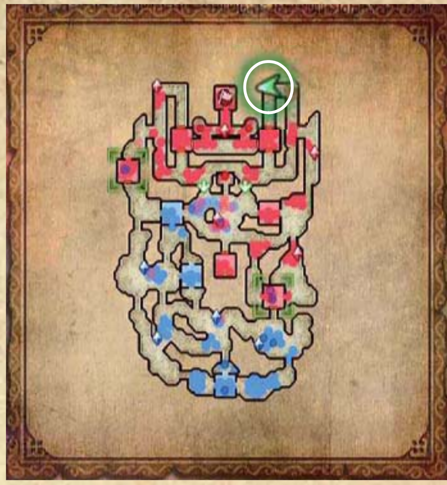
操作角色 / 武器	拉娜 / 大树
出现方法	在我方全员存活的情况下击败ヴァルガ两次。

ガノンドロフ



操作角色 / 武器	加农多罗夫 / 大剑
出现方法	击败所有的リザルフォス和ガ－ナイル，占领所有的据点。

魔王の牙



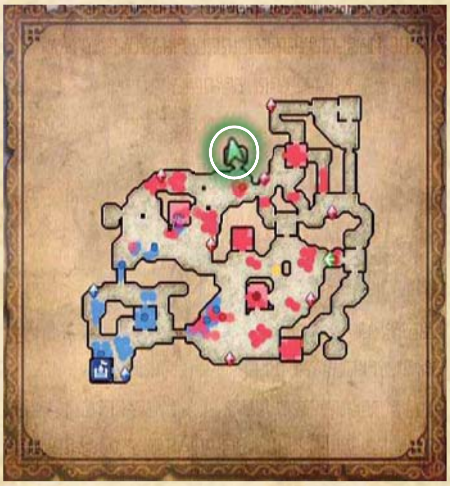
操作角色 / 武器	加农多罗夫 / 大剑
出现方法	击破因巴的所有分身（拿剃刀的是分身，拿大剑的是本体），拉娜出现后甲虫就会出现。

トライフォ-スを夺うもの



操作角色 / 武器	加农多罗夫 / 大剑
出现方法	阻止因巴的计划，并合计击败林克与塞尔达 4 次。

諦めない心



操作角色 / 武器	塞尔达 / 细剑
出现方法	在体力从未低于 30% 以下的情况下击破 2000 人。

トライフォ-スを解き放つ者



操作角色 / 武器	达鲁尼亚 / 巨大ハンマ－
出现方法	在我方全员(ハイラル队长除外)生存的情况下，在拿下据点“ハイラル城”前击破加农多罗夫。难度较高，建议将达鲁尼亚的等级提升至 60 级以上后再来挑战。



冒险模式（アドベンチャ-モ-ド）

冒险模式共有 128 张地图，下面为了方便做地图探险的攻略，就以 A1 ~ P8 作为地图的编号。冒险模式的地图种类繁多，有仅限大 BOSS 与小 BOSS 的挑战，有在限制时间内击破一定数量的敌人，甚至还有类似于《真・高达无双》的问答模式。

部分地图的 S 评价奖励是需要通过地图探险才能够解锁，地图探险的道具在一定几率下会出现在各个地图上，只要将该地图通关就能够获得。将获得的道具使用在探险地图的指定位置那么地图上就会出现一个通往地底的楼梯或者敌人的标志，这时候就能够解锁 S 评价奖励或者战场地图了。

TIPS 林克（大妖精）：与其说是在操作林克倒不如说是在操作大妖精……大妖精的攻击范围比一般角色广，但是移动速度相对起来比较慢（也有可能是体形差的问题）。

地图标示

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1	I1	J1	K1	L1	M1	N1	O1	P1
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2	I2	J2	K2	L2	M2	N2	O2	P2
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3	I3	J3	K3	L3	M3	N3	O3	P3
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4	I4	J4	K4	L4	M4	N4	O4	P4
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5	I5	J5	K5	L5	M5	N5	O5	P5
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6	I6	J6	K6	L6	M6	N6	O6	P6
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7	I7	J7	K7	L7	M7	N7	O7	P7
8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8	I8	J8	K8	L8	M8	N8	O8	P8

※ 开始地点为 H8。

各地图奖励一览

S 评价奖励和宝藏的心之碎片或心之器需要操作对应角色通关该地图才能够获得，宝藏如果是在据点里的话需要压制据点，宝藏才会出现。部分 S 评价奖励的图示是灰色的，这时候需要进行地图探索来挖掘地图场景，找到隐藏的通路才能够解锁 S 评价奖励。

S 评价奖励的获得关系到杀敌数和体力减少，在未规定杀敌数的情况下达到千人斩即可达成条件，而体力的减少则和玩家的操作水平与角色等级挂钩。

A行

编号	A1	战场名	10 分以内に 1000 体击破せよ!
心之碎片	/	心之器	扬羽（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

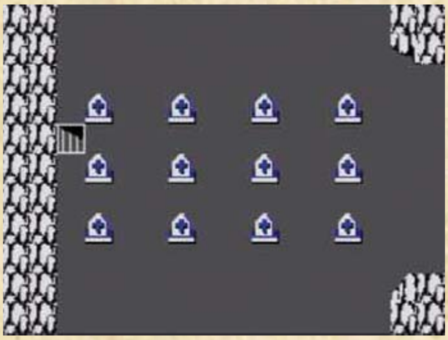
编号	A2	战场名	坚牢!大回复军团!!
心之碎片	/	心之器	/
解锁要素	大妖精 lv3（S 评价奖励）	限制条件	林克（武器：大妖精）
道具		バクダン	
金甲虫出现条件		/	



编号	A3	战场名	ダイナフォス军を击破せよ!
心之碎片	因巴（据点：西の广场）	心之器	因巴（据点 :南东の大木）
解锁要素	太刀 lv3（S 评价奖励）	限制条件	因巴（太刀）
道具		ほりほりグロ－ブ	
金甲虫出现条件		/	



编号	A4	战场名	铁盾モリブリン军を击破せよ! Lv1
心之碎片	赞德（据点：南东の广场）	心之器	赞德（据点：北宫殿）
解锁要素	曲刀 lv2（S 评价奖励）	限制条件	赞德
道具		冰の矢	
金甲虫出现条件		/	



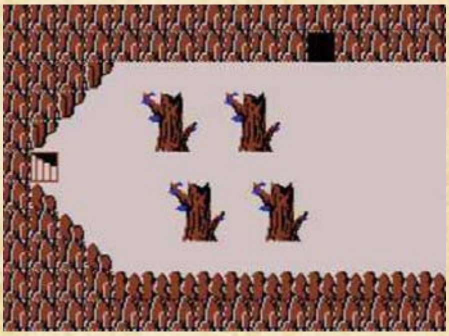
编号	A5	战场名	タ－トナック军を击破せよ! Lv2
心之碎片	扬羽（据点：平原南の砦）	心之器	扬羽（据点：平原东の砦）
解锁要素	日伞 lv2（S 评价奖励）	限制条件	扬羽
道具		ほりほりグロ－ブ	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“敌队长を击破して敌总大将を诱い出せ!”	



编号	A6	战场名	油断严禁!スリリングバトル!! Lv6
心之碎片	/	心之器	米多娜（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

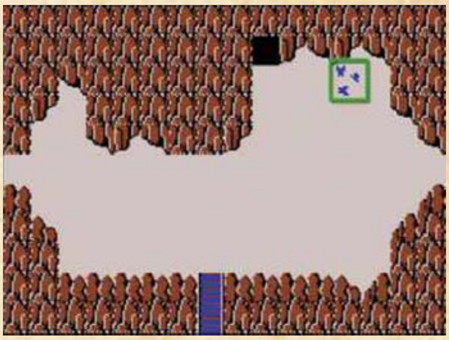
编号	A7	战场名	すべての敌を击破せよ! Lv7
心之碎片	/	心之器	扬羽（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	A8	战场名	敌军团を击破せよ! Lv2
心之碎片	/	心之器	林克（据点：南の砦）
解锁要素	大妖精 lv1（战斗胜利）	限制条件	/
道具		冰の矢	
金甲虫出现条件		/	



B行

编号	B1	战场名	味方军の砦を守りぬけ! Lv3
心之碎片	塞尔达（据点：ふもとの砦）	心之器	塞尔达（据点：ゴロンの东砦）
解锁要素	タクト lv3(S 评价奖励）	限制条件	塞尔达（タクト）
道具		女神のハ－プ（右边）、バクダン（左边）	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“味方砦を守りつつ敌军を击破せよ!”	

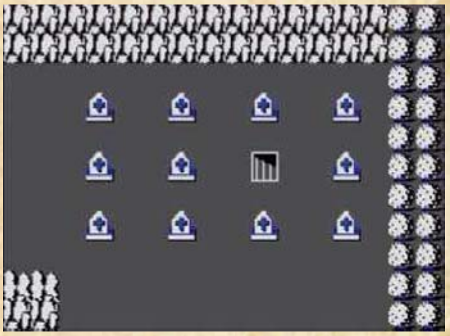


编号	B2	战场名	王样クイズ
心之碎片	/	心之器	扬羽（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
问题答案		赞德→因巴→塞尔达	
道具		ほりほりグロ－ブ	
金甲虫出现条件		/	

TIPS | 因巴（薙刀）：与太刀相比攻击速度要快上很多，不过范围技较少，特殊攻击的火墙能够把敌人逼到角落进行夹击。



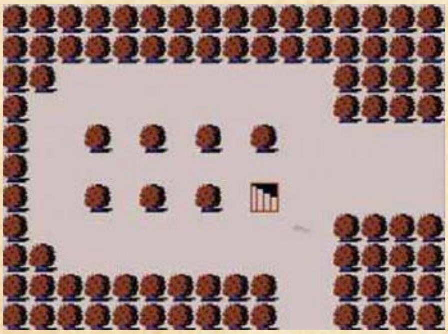
编号	B3	战场名	决战！トワイライトプリンセスの英雄达！！
心之碎片	林克（据点：东女神の圣堂）	心之器	/
解锁要素	片手剑 lv3（S评价奖励）	限制条件	林克
道具		パワ－ブレスレット	
金甲虫出现条件		/	



编号	B4	战场名	すべての敌を击破せよ！ Lv4
心之碎片	扬羽（S评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	B5	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！ Lv7
心之碎片	扬羽（S评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	B6	战场名	敌军の砦を制压せよ！ Lv2
心之碎片	/	心之器	/
解锁要素	ロッド lv3（S评价奖励）	限制条件	林克（ロッド）
道具		ロウソク	
金甲虫出现条件		1000人击破/1200人击破，体力减少量小于4格，完成任务“砦を制压し战力を低下させよ！”	



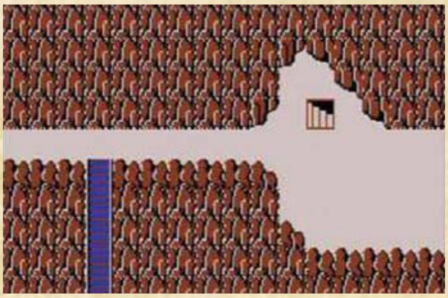
编号	B7	战场名	10分以内に700体击破せよ！ Lv3
心之碎片	基拉希姆（S评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	B8	战场名	2つの敌军团を击破せよ！ Lv3
心之碎片	塞尔达（据点：南女神の圣堂）	心之器	塞尔达（据点：遗迹东の部屋）
解锁要素	タクト lv2（S评价奖励）	限制条件	塞尔达
道具		女神のハ－プ（下）、バクダン（上）	
金甲虫出现条件		/	

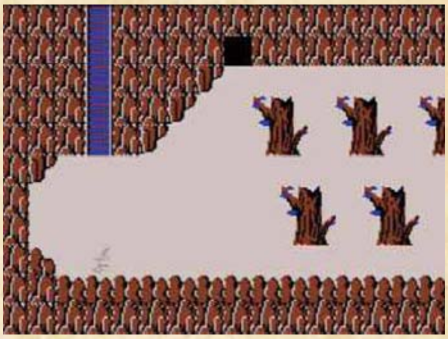


C行

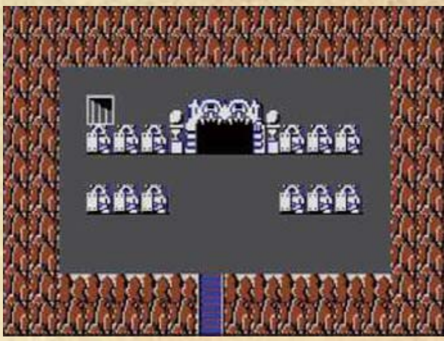
编号	C1	战场名	求む！暗の战士 Lv3
心之碎片	塞尔达（据点：中央の砦）	心之器	露德（S评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		冰の矢	
金甲虫出现条件		1000人击破/1200人击破，体力减少量小于4格，完成任务“敌队长を击破して敌总大将を诱い出せ！”	



编号	C2	战场名	战略胜负！战场の魔术师
心之碎片	赞德（据点：山道の西砦）	心之器	赞德（据点：山道の东砦）
解锁要素	曲刀 lv3	限制条件	赞德
道具		バクダン	
金甲虫出现条件		1000人击破/1200人击破，体力减少量小于4格，完成任务“敌队长を击破して敌总大将を诱い出せ！”	



编号	C3	战场名	大决战！暗き地に潜みし巨龙を击破せよ！
心之碎片	扬羽（据点：村外れの广场）	心之器	扬羽（据点：岩间の广场）
解锁要素	赞德	限制条件	/
道具		ほりほりグロ－ブ	
金甲虫出现条件		1000人击破/1200人击破，体力减少量小于4格，完成任务“敌队长を击破して敌总大将を诱い出せ！”	



编号	C4	战场名	10分以内に600体击破せよ！ Lv1
心之碎片	赞德（S评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

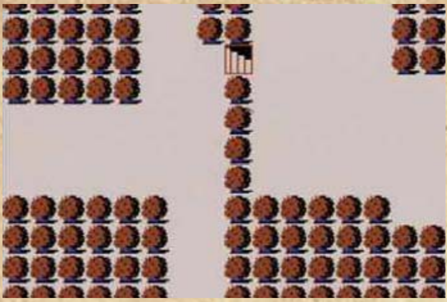
编号	C5	战场名	大决战！湖底に潜みし巨兽を击破せよ！
心之碎片	希克（据点：街东の砦）	心之器	赞德（S评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		ほりほりグロ－ブ（右）、笛（左）	
金甲虫出现条件		1000人击破/1200人击破，体力减少量小于4格，完成任务“敌队长を击破して敌总大将を诱い出せ！”	



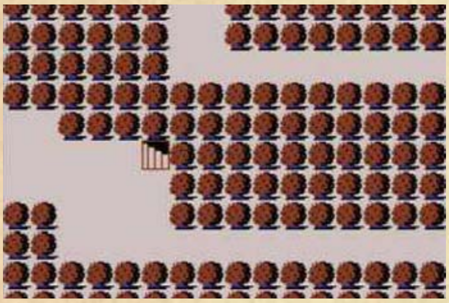
编号	C6	战场名	油断严禁！スリリングバトル Lv7
心之碎片	/	心之器	Fi（S评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	C7	战场名	トレジャ－ハント！战场に眠るお宝
心之碎片	达鲁尼亚（据点：ハイラル城）	心之器	赞德（据点：女神の泉）
解锁要素	基拉希姆	限制条件	/
道具		ロウソク	
金甲虫出现条件		1000人击破/1200人击破，体力减少量小于4格，完成任务“进军するどちらかの敌队长を击破せよ！”	

TIPS | 塞尔达（指挥棒）：攻击速度比细剑慢，不过强攻击范围比较广，可移动的强攻击对于清杂兵或解除身边的危机也是十分有利的。

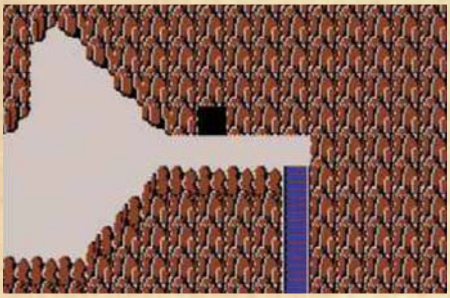


编号	C8	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！ Lv10
心之碎片	/	心之器	希克（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		冰の矢	
金甲虫出现条件		/	

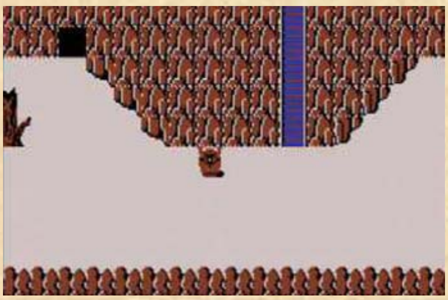


D行

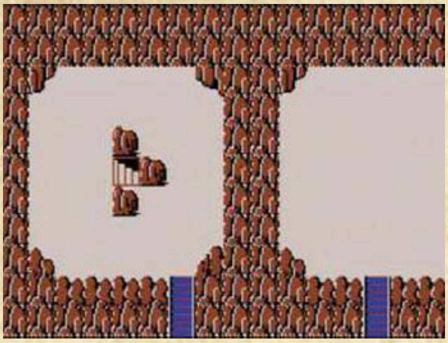
编号	D1	战场名	传说！トライフォ－スを持つ英雄达!!
心之碎片	扬羽（据点：ハイラル城）	心之器	扬羽（据点：平原东の砦）
解锁要素	日伞 lv3（S 评价奖励）	限制条件	扬羽
道具		バクダン	
金甲虫出现条件		/	



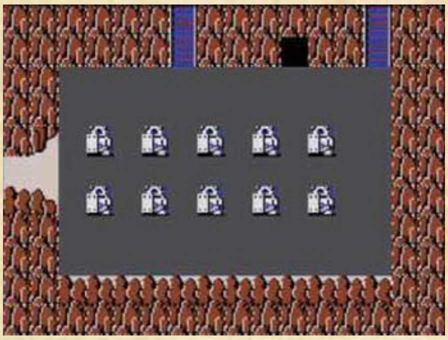
编号	D2	战场名	飒爽！战场を驱け拔ける英雄！！
心之碎片	拉娜（据点：西の广场）	心之器	/
解锁要素	召唤の扉 lv2（S评价奖励）	限制条件	拉娜
道具		バクダン（左上）、女神のハ－プ（右下）	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“2 つの敌势力の总大将を击破せよ！”	



编号	D3	战场名	すべての敌を击破せよ！ Lv5
心之碎片	/	心之器	达鲁尼亚（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		パワ－ブレスレット	
金甲虫出现条件		/	



编号	D4	战场名	油断严禁！スリリングバトル Lv5
心之碎片	/	心之器	露德（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		バクダン	
金甲虫出现条件		/	



编号	D5	战场名	10 分以内に 700 体击破せよ！ Lv2
心之碎片	米德娜（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
道具		水中バクダン	
金甲虫出现条件		/	



编号	D6	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！ Lv8
心之碎片	/	心之器	基拉希姆（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	D7	战场名	10 分以内に 700 体击破せよ！ Lv1
心之碎片	/	心之器	露德（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		ロウソク	
金甲虫出现条件		/	



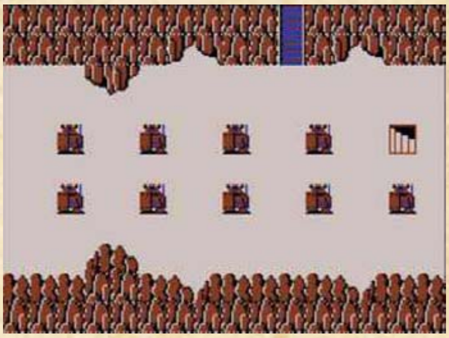
编号	D8	战场名	アイテムマスタ－クイズ
心之碎片	/	心之器	基拉希姆（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
问题答案		ガ－ナイル→铁盾モリブリン→ビッグポウ	
金甲虫出现条件		/	

E行

编号	E1	战场名	トライフォ－スクイズ
心之碎片	Fi（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
问题答案		加农多罗夫→塞尔达→林克	
金甲虫出现条件		/	

编号	E2	战场名	よっといで！大コッコ祭り！！
心之碎片	加农多罗夫（据点：防卫の砦）	心之器	加农多罗夫（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	E3	战场名	アクションクイズ
心之碎片	希克（赞德（S 评价奖励）据点：街东の砦）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
问题答案		ガ－ナイル→モリブリン→リザルフォス	
道具		パワ－ブレスレット	
金甲虫出现条件		/	



编号	E4	战场名	孤立した味方军团を救出せよ！ Lv2
心之碎片	基拉希姆（据点 南西の砦）	心之器	基拉希姆（据点：南东の砦）
解锁要素	魔剑 lv2	限制条件	基拉希姆
道具		パワ－ブレスレット	
金甲虫出现条件		1000 人击破，完成任务“孤立した味方军团を救出せよ！”/1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“孤立した味方军团を救出せよ！”	

TIPS 扬羽：弱攻击范围较小，强攻击基本都是召唤类，而且攻击范围较大，C4和C3的实用性较高。



编号	E5	战场名	油断严禁！スリリングバトル Lv8
心之碎片	露德（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	E6	战场名	味方军の砦を守り抜け！ lv1
心之碎片	Fi（据点：骑士学校の砦）	心之器	Fi（据点：街东の砦）
解锁要素	天剑 lv2（S 评价奖励）	限制条件	Fi
道具		水中バクダン	
金甲虫出现条件		/	

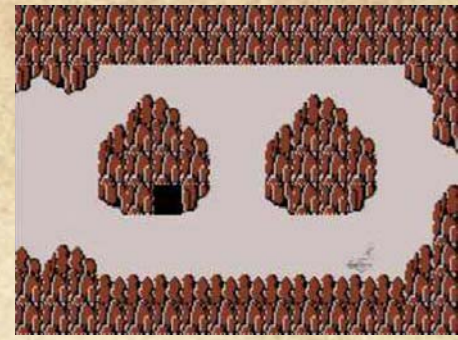


编号	E7	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！ Lv9
心之碎片	/	心之器	扬羽（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	E8	战场名	大决战！荒原に潜みし巨兽を击破せよ！
心之碎片	基拉希姆（据点：川沿いの砦）	心之器	米德娜（S 评价奖励）
解锁要素	ボス部屋のカギ（据点：北のオアシス）	限制条件	/
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“味方砦を守りつつ敌军を击破せよ！”	

F行

编号	F1	战场名	大决战！山顶に潜みし魔王を击破せよ！
心之碎片	林克（据点：东の砦）	心之器	林克（据点：岩场西の砦）
解锁要素	/	限制条件	林克
道具		バクダン	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“味方砦を守りつつ敌军を击破せよ！”	



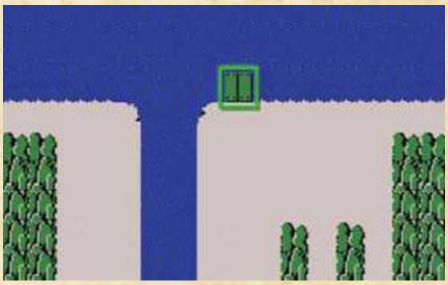
编号	F2	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！ Lv14
心之碎片	加农多罗夫（S评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	加农多罗夫
金甲虫出现条件		/	

编号	F3	战场名	求む！暗の战士 Lv2
心之碎片	米德娜（据点：村外れの广场）	心之器	米德娜（据点：平原南の砦）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	F4	战场名	10 分以内に 600 体击破せよ！ Lv2
心之碎片	扬羽（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

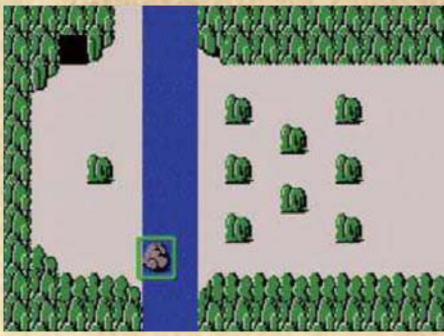
编号	F5	战场名	大决战！绝海に潜みし巨兽を击破せよ！
心之碎片	基拉希姆（据点：平原西の砦）	心之器	米德娜（S 评价奖励）
解锁要素	ボス部屋のカギ（据点：平原南の砦）	限制条件	/
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“味方砦を守りつつ敌军を击破せよ！”	

编号	F6	战场名	トワイライトプリンセスクイズ
心之碎片	米德娜（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	米德娜
问题答案		扬羽→扬羽→米德娜	
道具		イカダ	
金甲虫出现条件		/	



编号	F7	战场名	すべての敌を击破せよ！ Lv8
心之碎片	/	心之器	Fi（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	Fi
金甲虫出现条件		/	

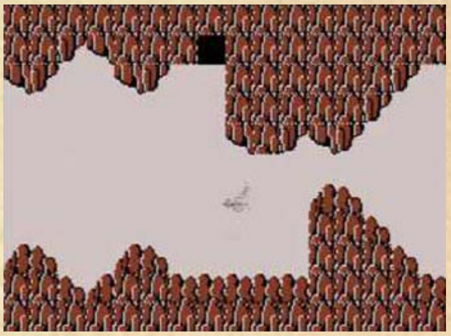
编号	F8	战场名	スカイウォ－ドソ－ドクイズ
心之碎片	Fi（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	Fi
问题答案		基拉希姆→モリブリン→Fi	
道具		水中バクダン	
金甲虫出现条件		/	



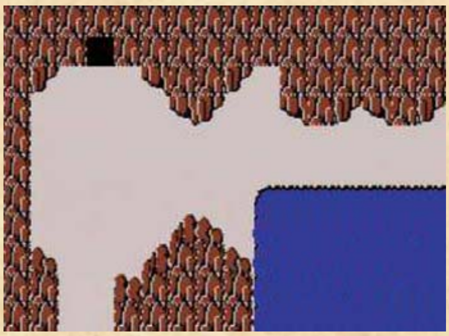
G行

编号	G1	战场名	はぐれもののブル－ス
心之碎片	基拉希姆（据点：南西の砦）	心之器	Fi（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	G2	战场名	敌军の砦を制压せよ！ Lv3
心之碎片	/	心之器	林克（据点：女神の泉）
解锁要素	大妖精 lv2（S 评价奖励）	限制条件	林克
道具		バクダン	
金甲虫出现条件		/	

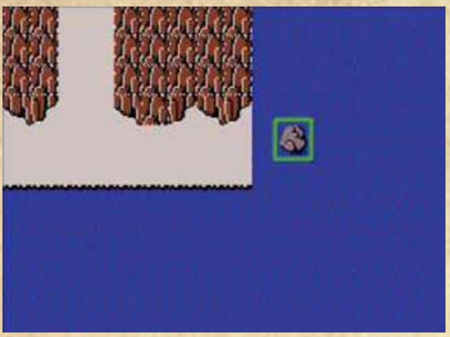


编号	G3	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！ Lv6
心之碎片	赞德（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
道具		バクダン	
金甲虫出现条件		/	

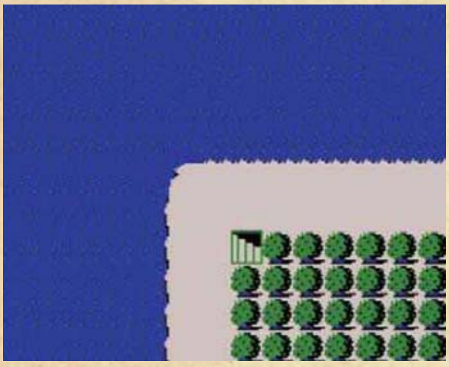


TIPS **露德：**与同样用水属性的因巴相比，露德的强攻击攻击范围更广，而且对于避开敌人攻击也很有实用性，利用水属性那能给敌人持续伤害的特性来拖住敌人脚步在高难度下不失为一种生存手段。

编号	G4	战场名	求む！暗の战士 Lv1
心之碎片	赞德（据点：宫殿前广场）	心之器	赞德（据点：南东の广场）
解锁要素	扬羽	限制条件	/
道具		水中バクダン	
金甲虫出现条件		/	



编号	G5	战场名	モリブリン军を击破せよ！
心之碎片	/	心之器	/
解锁要素	ロッド lv2（S 评价奖励）	限制条件	林克
道具		ロウソク	
金甲虫出现条件		/	



编号	G6	战场名	求む！水の战士 Lv2
心之碎片	/	心之器	拉娜（据点：山の砦）
解锁要素	大树 lv2（S 评价奖励）	限制条件	拉娜
道具		ロウソク	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“砦を制圧し敌の战力を低下させよ！”	



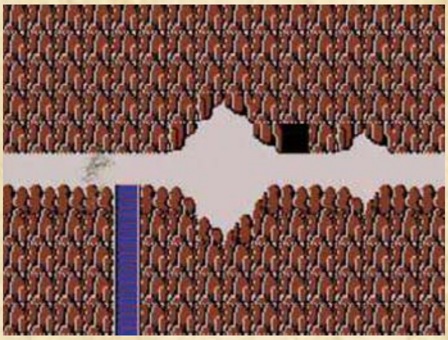
编号	G7	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！ Lv1
心之碎片	/	心之器	赞德（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	G8	战场名	求む！光の战士 Lv1
心之碎片	基拉希姆（据点：ハイラル城）	心之器	希克（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		バクダン	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“孤立した味方军团を救出せよ！”	

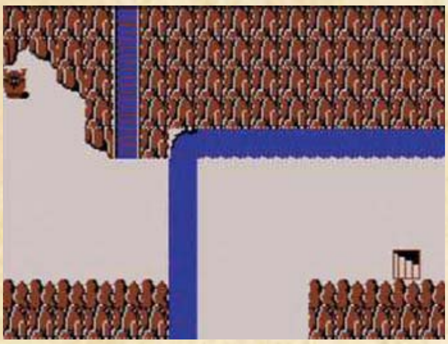


H行

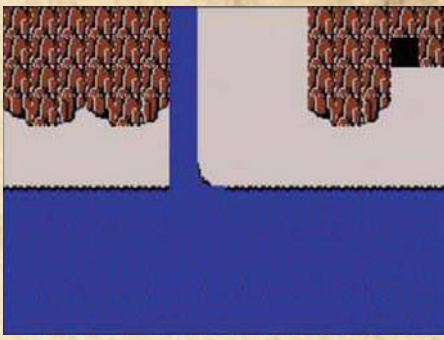
编号	H1	战场名	対なる魔女のいざない
心之碎片	赞德（据点：北西の部屋）	心之器	米德娜（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		バクダン	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“孤立した味方军团を救出せよ！”	



编号	H2	战场名	大混战！招かれざる客达
心之碎片	加农多罗夫（据点：北西の部屋）	心之器	加农多罗夫（据点：南のバラ园）
解锁要素	大剑 lv3（S 评价奖励）	限制条件	加农多罗夫
道具		女神のハープ（左上）、ほりほりグローブ（右下）	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“敌队长を击破して敌总大将を诱い出せ！”	

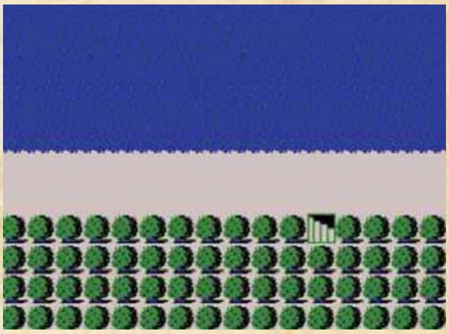


编号	H3	战场名	すべての敌を击破せよ！ Lv6
心之碎片	扬羽（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
道具		バクダン	
金甲虫出现条件		/	



编号	H4	战场名	大决战！孤岛に潜みし巨龙を击破せよ！
心之碎片	赞德（据点：南の广场）	心之器	因巴（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“味方砦を守りつつ敌军を击破せよ！”	

编号	H5	战场名	10 分以内に 400 体击破せよ！ Lv1
心之碎片	拉娜（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	拉娜
道具		ロウソク	
金甲虫出现条件		/	



编号	H6	战场名	ウエポン クイズ
心之碎片	/	心之器	拉娜（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	拉娜
问题答案		タ－トナック→スタルマスタ－→モリブリン	
金甲虫出现条件		/	

编号	H7	战场名	タ－トナック军を击破せよ！ Lv1
心之碎片	林克（据点：岩场西の砦）	心之器	因巴（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	H8	战场名	10 分以内に 300 体击破せよ！
心之碎片	Fi（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

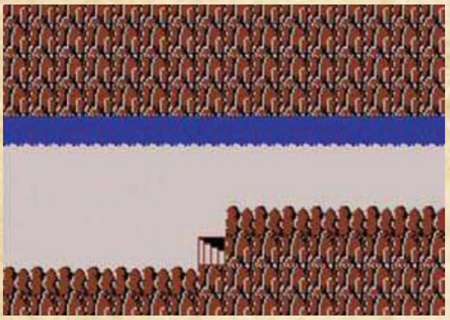
TIPS 基拉希姆：与林克等用剑的角色相比，基拉希姆的弱攻击显得有些不起眼，不过强攻击无论是范围还是威力都比较出色。

I行

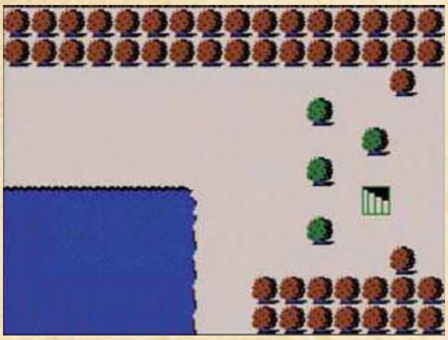
编号	I1	战场名	四方八方！战场に交错する思い！
心之碎片	塞尔达（据点：女神の砦）	心之器	塞尔达（据点：王の间）
解锁要素	细剑 lv3	限制条件	塞尔达（细剑）
道具	冰の矢		
金甲虫出现条件	/		



编号	I2	战场名	敌军团を击破せよ！ Lv3
心之碎片	基拉希姆（据点：北东の部屋）	心之器	基拉希姆（据点：南东の部屋）
解锁要素	魔剑 lv3	限制条件	基拉希姆
道具	ほりほりグローブ		
金甲虫出现条件	/		



编号	I3	战场名	敌军の砦を制压せよ！ Lv1
心之碎片	米德娜（据点：宫殿前广场）	心之器	米德娜（据点：南东の广场）
解锁要素	咒具 lv2	限制条件	米德娜
道具	ロウソク		
金甲虫出现条件	1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“砦を制压し敌の战力を低下せよ！”		



编号	I4	战场名	油断禁物！スリリングバトル Lv1
心之碎片	因巴（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件	/		

编号	I5	战场名	敌军团を击破せよ！ Lv1
心之碎片	/	心之器	林克（据点 :出口の广场）
解锁要素	グローブ	限制条件	林克
道具	ロウソク		
金甲虫出现条件	/		



编号	I6	战场名	もちもの クイズ
心之碎片	/	心之器	达鲁尼亚（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
问题答案	モリブリン→ビッグポウ→铁盾モリブリン		
金甲虫出现条件	/		

编号	I7	战场名	求む！水の战士 Lv1
心之碎片	因巴（据点：ハイラル城）	心之器	因巴（据点 :女神の泉）
解锁要素	薙刀 lv2	限制条件	因巴
道具	ロウソク		
金甲虫出现条件	/		



编号	I8	战场名	龙の巣の中へ
心之碎片	Fi（据点：西の广场）	心之器	希克（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具	ロウソク		
金甲虫出现条件	/		



J行

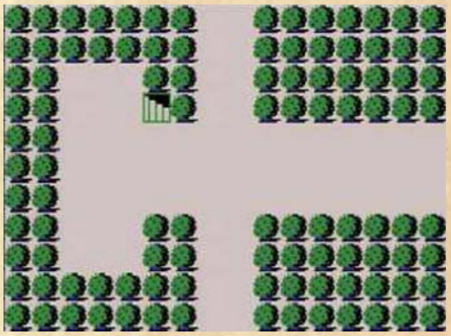
编号	J1	战场名	油断严禁！スリリングバトル Lv12
心之碎片	/	心之器	Fi（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件	/		

编号	J2	战场名	女の武器クイズ
心之碎片	/	心之器	扬羽（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
问题答案	拉娜→拉娜→米德娜		
金甲虫出现条件	/		

编号	J3	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！ Lv4
心之碎片	/	心之器	达鲁尼亚（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	达鲁尼亚
金甲虫出现条件	/		

编号	J4	战场名	すべての敌を击破せよ！ Lv2
心之碎片	露德（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件	/		

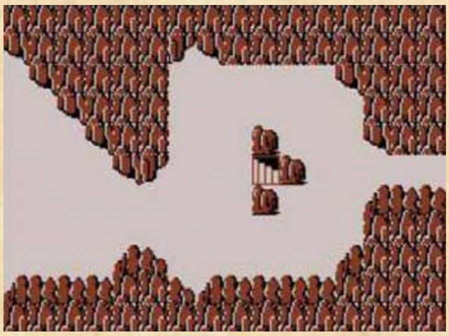
编号	J5	战场名	求む！炎の战士 Lv1
心之碎片	达鲁尼亚（据点：洞窟の砦）	心之器	达鲁尼亚（据点: 湖上の砦）
解锁要素	露德	限制条件	达鲁尼亚
道具	パワ－ブレスレット		
金甲虫出现条件	/		



编号	J6	战场名	油断严禁！スリリングバトル Lv2
心之碎片	/	心之器	拉娜（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	拉娜
金甲虫出现条件	/		

编号	J7	战场名	时间内に巨大魔兽を全て击破せよ！ Lv2
心之碎片	/	心之器	拉娜（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	拉娜
金甲虫出现条件	/		

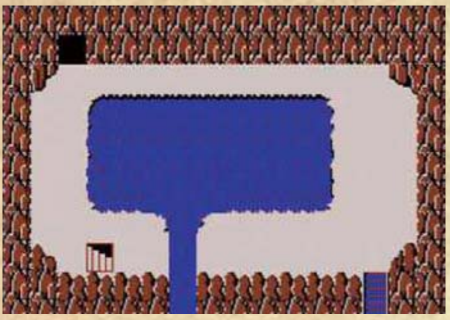
编号	J8	战场名	神出鬼没！大增援军团！！
心之碎片	塞尔达（据点：中央の砦）	心之器	塞尔达（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	塞尔达
道具	パワ－ブレスレット		
金甲虫出现条件	1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“味方砦を守りつつ敌军を击破せよ！”		



TIPS **赞德：**与出身自同一作品的米德娜相比性能要更加出色，强攻击范围也比较大，比较令人头疼的是他的强攻击结束后会有一段硬直，多使用躲避来取消硬直是把握角色操作诀窍的重点。

K行

编号	K1	战场名	味方军の砦を守り抜け！ Lv2
心之碎片	/	心之器	/
解锁要素	魔导书 lv3	限制条件	拉娜（魔导书）
道具		ほりほりグロ－ブ	
金甲虫出现条件		/	



编号	K2	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！ Lv12
心之碎片	/	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
道具		フックショット	
金甲虫出现条件		/	



编号	K3	战场名	トリッキ－クイズ
心之碎片	露德（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
问题答案		ビッグポウ→フレイムギブド→希克	
金甲虫出现条件		/	

编号	K4	战场名	油断严禁！ スリリングバトル Lv3
心之碎片	/	心之器	露德（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	K5	战场名	10 分以内に 500 体击破せよ！ Lv3
心之碎片	露德（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	K6	战场名	10 分以内に 400 体击破せよ！ Lv2
心之碎片	/	心之器	Fi（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	K7	战场名	2 つの军团を击破せよ！
心之碎片	因巴（据点“南の广场”）	心之器	因巴（据点“女神の泉”）
解锁要素	薙刀 lv2	限制条件	因巴
道具		ロウソク	
金甲虫出现条件		1000 人击破，完成最初的任务 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成最初的任务	



编号	K8	战场名	油断严禁！ スリリングバトル！！ Lv11
心之碎片	/	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

L行

编号	L1	战场名	大决战！ 天空に潜みし巨龙を击破せよ！
心之碎片	达鲁尼亚（据点：ふもとの砦）	心之器	达鲁尼亚（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		冰の矢	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“敌队长を击破して敌总大将を诱い出せ！”	

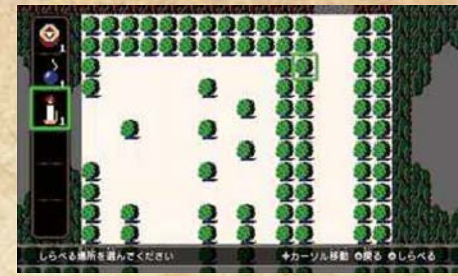


编号	L2	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！ Lv3
心之碎片	希克（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	L3	战场名	10 分以内に 500 体击破せよ！ Lv1
心之碎片	/	心之器	达鲁尼亚（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	L4	战场名	すべての敌を击破せよ！ Lv3
心之碎片	希克（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	

编号	L5	战场名	决战！ 时のオカリナの英雄达！！
心之碎片	塞尔达（据点：洞窟の砦）	心之器	塞尔达（据点：湖上の砦）
解锁要素	/	限制条件	塞尔达
道具		ロウソク	
金甲虫出现条件		/	



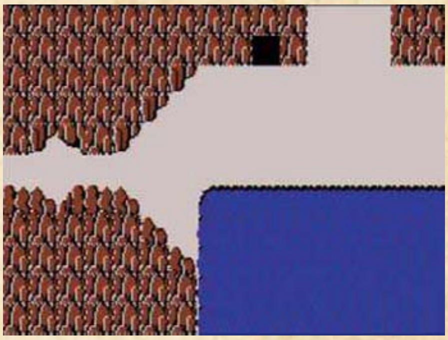
编号	L6	战场名	孤立した味方军团を救出せよ！ lv1
心之碎片	/	心之器	/
解锁要素	グロ－ブ lv2（S 评价奖励）	限制条件	林克
道具		ロウソク	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“孤立した味方军团を救出せよ！”	



编号	L7	战场名	10 分以内に 800 体击破せよ！
心之碎片	/	心之器	希克（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		ロウソク（右）、女神のハ－プ（左）	
金甲虫出现条件		/	

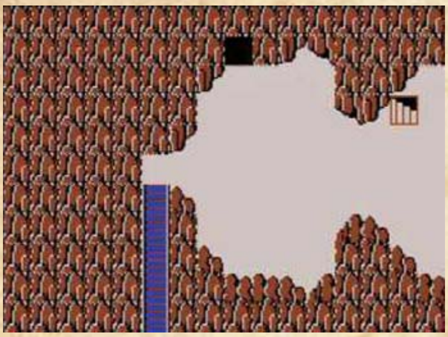


编号	L8	战场名	疾风！ スピ－ド一番胜负！！
心之碎片	拉娜（据点：街东の砦）	心之器	/
解锁要素	大树 lv3（S 评价奖励）	限制条件	拉娜（大树）
道具		バクダン	
金甲虫出现条件		/	



M行

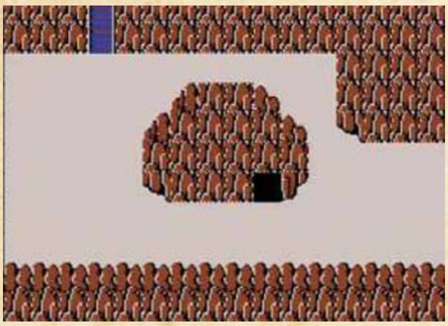
编号	M1	战场名	すべての敌を击破せよ！ Lv11
心之碎片	/	心之器	加农多罗夫（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	加农多罗夫
道具	冰の矢		
金甲虫出现条件	/		



编号	M2	战场名	时のオカリナクイズ
心之碎片	/	心之器	达鲁尼亚（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
问题答案	达鲁尼亚→希克→露德		
道具	パワ－ブレスレット		
金甲虫出现条件	/		



编号	M3	战场名	2 つの敌军团を击破せよ！ Lv2
心之碎片	达鲁尼亚（据点：崖の上の砦）	心之器	/
解锁要素	巨大ハンマ－lv2（S 评价奖励）	限制条件	达鲁尼亚
道具	バクダン		
金甲虫出现条件	/		



编号	M4	战场名	大决战！断崖に潜みし巨兽を击破せよ！
心之碎片	露德（据点：东の圣堂）	心之器	露德（S 评价奖励）
解锁要素	ボス部屋のカギ（据点：女神の泉）	限制条件	/
金甲虫出现条件	1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“敌队长を击破して敌总大将を诱い出せ！”		

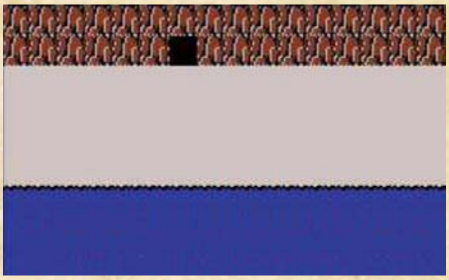
编号	M5	战场名	部族クイズ
心之碎片	/	心之器	基拉希姆（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
问题答案	露德→因巴→达鲁尼亚		
金甲虫出现条件	/		

编号	M6	战场名	すべての敌を击破せよ Lv1
心之碎片	/	心之器	希克（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件	/		

编号	M7	战场名	すべての敌を击破せよ！ Lv10
心之碎片	扬羽（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
道具	女神のハ－プ		
金甲虫出现条件	/		



编号	M8	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！ Lv11
心之碎片	/	心之器	基拉希姆（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具	バクダン		
金甲虫出现条件	/		

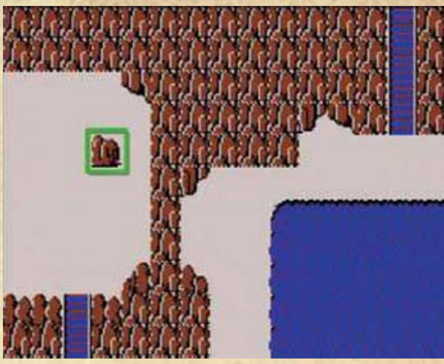


N行

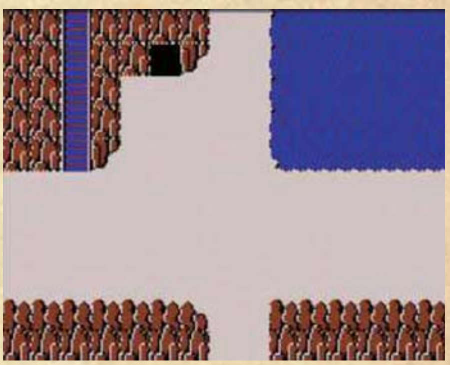
编号	N1	战场名	传说！トライフォ－スを持つ英雄达！！
心之碎片	达鲁尼亚（据点：南东の部屋）	心之器	达鲁尼亚（据点：东のバラ园）
解锁要素	巨大ハンマ－lv3（S 评价奖励）	限制条件	达鲁尼亚
道具	バクダン（上）、女神のハ－プ（下）		
金甲虫出现条件	/		



编号	N2	战场名	敌军の砦を制压せよ！ Lv4
心之碎片	加农多罗夫（据点：岩间の广场）	心之器	加农多罗夫（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具	パワ－ブレスレット		
金甲虫出现条件	/		



编号	N3	战场名	决战！时のオカリナの英雄达！！
心之碎片	米德娜（据点：山道の西砦）	心之器	米德娜（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具	バクダン		
金甲虫出现条件	/		



编号	N4	战场名	10 分以内に 500 体击破せよ！ Lv2
心之碎片	/	心之器	露德（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具	パワ－ブレスレット		
金甲虫出现条件	/		



编号	N5	战场名	油断严禁！スリリングバトル！！ Lv4
心之碎片	露德（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
道具	ロウソク		
金甲虫出现条件	/		

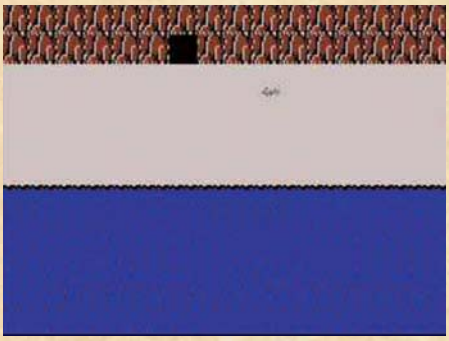


编号	N6	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ Lv5
心之碎片	达鲁尼亚（S评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	达鲁尼亚
金甲虫出现条件		/	

编号	N7	战场名	大决战！密林に潜みし巨龙を击破せよ！
心之碎片	林克（据点：街入口北の砦）	心之器	/
解锁要素	グローブ lv3（S评价奖励）	限制条件	林克（グローブ）
道具		女神のハープ	
金甲虫出现条件		1000人击破/1200人击破，体力减少量小于4格，完成任务“敌队长を击破して敌总大将を诱い出せ！”	



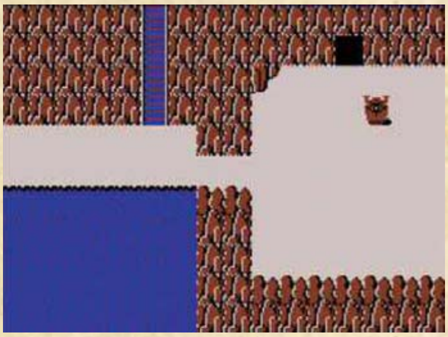
编号	N8	战场名	铁盾モリブリン军团を击破せよ！Lv2
心之碎片	Fi（据点：南东の广场）	心之器	Fi（据点：东宫殿入口を）
解锁要素	天剑 lv3（S评价奖励）	限制条件	Fi
道具		バクダン	
金甲虫出现条件		1000人击破，完成任务“孤立した味方军を救出せよ！”/1200人击破，体力减少量小于4格，完成任务“孤立した味方军を救出せよ！”	



O行

编号	O1	战场名	どんな人かな？クイズ
心之碎片	/	心之器	赞德（S评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
问题答案		露德→扬羽→加农多罗夫	
金甲虫出现条件		/	

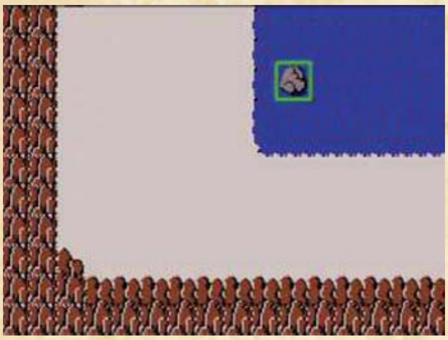
编号	O2	战场名	孤立した味方军团を救出せよ！ lv3
心之碎片	希克（据点：ハイラル城）	心之器	希克（据点：防卫の砦）
解锁要素	ハープ lv3（S评价奖励）	限制条件	希克
道具		バクダン（上）、女神のハープ（下）	
金甲虫出现条件		/	



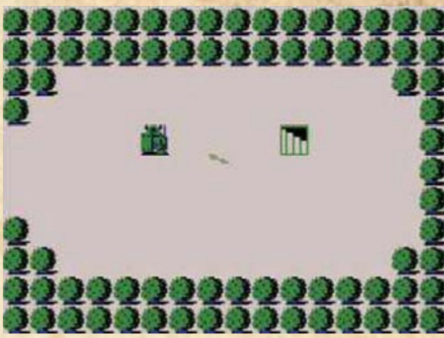
编号	O3	战场名	油断严禁！スリリングバトル Lv10
心之碎片	/	心之器	塞尔达（S评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		女神のハープ	
金甲虫出现条件		/	



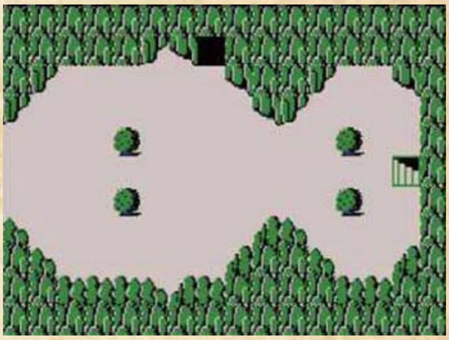
编号	O4	战场名	コンドロ注意！アイテムハンター
心之碎片	因巴（据点：街入口北の砦）	心之器	因巴（据点：街入口南の砦）
解锁要素	薙刀 lv3	限制条件	因巴（薙刀）
道具		水中バクダン	
金甲虫出现条件		/	



编号	O5	战场名	求む！水の战士 Lv3
心之碎片	露德（据点：东の部屋）	心之器	露德（据点：洞窟の砦）
解锁要素	魔法具 lv2	限制条件	露德
道具		パワーブレスレット	
金甲虫出现条件		/	

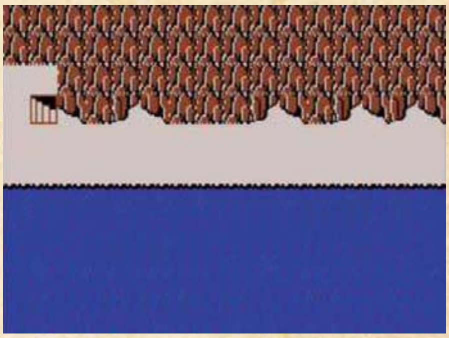


编号	O6	战场名	ビッグポウ军を击破せよ！
心之碎片	加农多罗夫（据点：南女神の圣堂）	心之器	加农多罗夫（据点：西女神の圣堂）
解锁要素	大剑 lv2	限制条件	加农多罗夫
道具		冰の矢	
金甲虫出现条件		1000人击破/1200人击破，体力减少量小于4格,完成任务“孤立した味方军を救出せよ！”	



编号	O7	战场名	旅のおもいでクイズ
心之碎片	达鲁尼亚（S评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
问题答案		リザルフォス→ウィズロ→シア	
金甲虫出现条件		/	

编号	O8	战场名	决战！スカイウォードソードの英雄达!!
心之碎片	米德娜（据点：川沿いの砦）	心之器	米德娜（据点：北のオアシス）
解锁要素	咒具 lv3	限制条件	米德娜
道具		ほりほりグローブ	
金甲虫出现条件		1000人击破/1200人击破，体力减少量小于4格，完成任务“砦を制压し敌の战力を低下させよ！”	

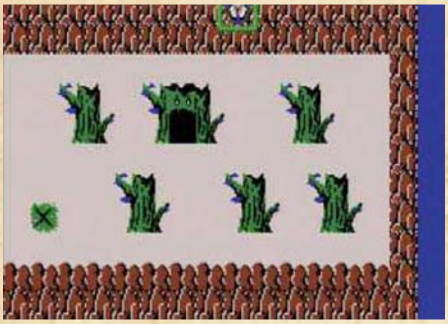


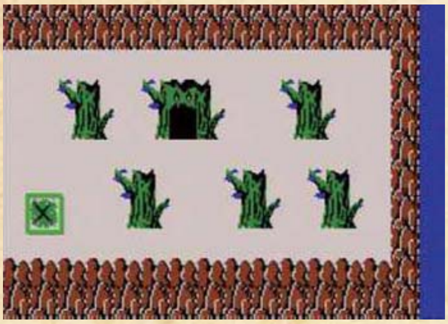
P行

编号	P1	战场名	チャンバラ！火花を散らす剣士のほこり！！
心之碎片	拉娜（据点：川沿いの砦）	心之器	/
解锁要素	召唤の扉 lv3	限制条件	拉娜（召唤の扉）
道具		ほりほりグローブ	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“敌队长を击破して敌总大将を诱い出せ！”	

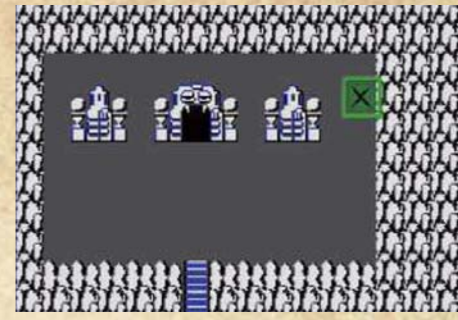


编号	P2	战场名	求む！水の战士 Lv4
心之碎片	塞尔达（据点：山道の西砦）	心之器	基拉希姆（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		ほりほりグローブ（左下）、フックショット（右上）	
金甲虫出现条件		1000 人击破，完成任务“孤立した味方军を救出せよ！”/1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“孤立した味方军を救出せよ！”	





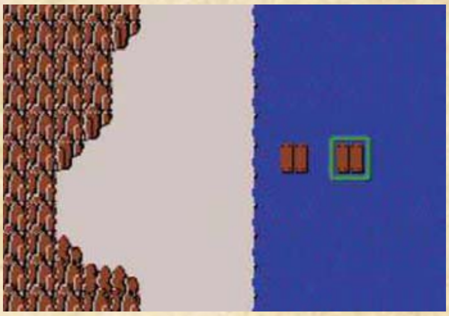
编号	P3	战场名	猛攻注意！パワーアップ军团
心之碎片	/	心之器	拉娜（据点：街入口北の砦）
解锁要素	召唤の扉 lv1	限制条件	拉娜
道具		ほりほりグローブ	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“砦を制圧し敌の战力を低下させよ！”	



编号	P4	战场名	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！ Lv13
心之碎片	希克（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
道具		イカダ	
金甲虫出现条件		/	



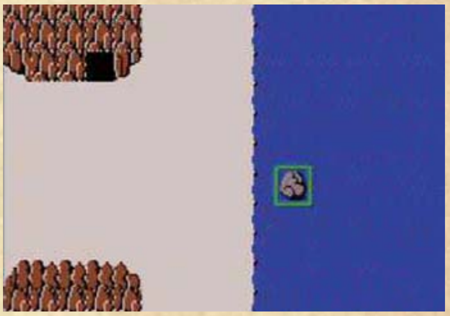
编号	P5	战场名	すべての敌を击破せよ！ Lv9
心之碎片	Fi（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
道具		ハシゴ	
金甲虫出现条件		/	



编号	P6	战场名	大迷惑！ケンカはよそでやってくれ!!
心之碎片	露德（据点：洞窟の砦）	心之器	露德（据点：湖上の砦）
解锁要素	魔法具 lv3（S 评价奖励）	限制条件	露德
道具		女神のハープ（左）、ハシゴ（右）	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“敌队长を击破して敌总大将を诱い出せ！”	



编号	P7	战场名	かいくぐれ！战场に降り注ぐ炮弹!!
心之碎片	基拉希姆（据点：西の部屋）	心之器	赞德（S 评价奖励）
解锁要素	/	限制条件	/
道具		水中バクダン	
金甲虫出现条件		1000 人击破 /1200 人击破，体力减少量小于 4 格，完成任务“味方砦を守りつつ敌军を击破せよ！”	



编号	P8	战场名	油断严禁！スリリングバトル Lv9
心之碎片	塞尔达（S 评价奖励）	心之器	/
解锁要素	/	限制条件	/
金甲虫出现条件		/	



武器技能一览

通常技能	
技能名称	作用
第 2 强化	增加强攻击 C2 的攻击力
第 3 强化	增加强攻击 C3 的攻击力
第 4 强化	增加强攻击 C4 的攻击力
第 5 强化	增加强攻击 C5 的攻击力
第 6 强化	增加强攻击 C6 的攻击力
特殊攻击强化	增加特殊攻击（C1）的攻击力
炎属性强化	让爆炸的范围变得更大
水属性强化	可持续给予敌人伤害的时间增加
雷属性强化	可更容易让敌人浮空
光属性强化	攻击力提升的效果时间增加
暗属性强化	面对多数敌人时伤害值增加
スタア增加	更容易获得高等级的武器
ハート增加	回复用的爱心更容易掉落
ルピー增加	敌人掉落的卢比量增加
经验值增加	打倒敌人时获得的经验值提升
レア素材增加	获得好素材的机率提升
スロット增加	更容易获得孔数较多的武器



隐藏技能		
技能名称	需杀敌数	作用
击破报酬体	1000	击破一定数量的敌人可以回复体力
击破报酬必	1000	击破一定数量的敌人可以回复必杀槽
击破报酬バ	1000	击破一定数量的敌人可以强化炸弹的威力
击破报酬ブ	1000	击破一定数量的敌人可以强化回旋镖的威力
击破报酬矢	1000	击破一定数量的敌人可以强化弓箭的威力
击破报酬フ	1000	击破一定数量的敌人可以强化钩爪的威力
对传说	2000	增加对林克、塞尔达和加农多罗夫的伤害
对空	2000	增加对因巴、Fi 和基拉希姆的伤害
对黄昏	2000	增加对米德娜、扬羽和赞德的伤害
对时	2000	增加对达鲁尼亚、露德和希克的伤害
对魔女	2000	增加对拉娜和希亚的伤害
对魔王	2000	增加对ガノン的伤害
对兵士	2000	增加对ハイラル队长、ゴロン队长、モリブリン、大盾モリブリンへ的伤害
对亡者	2000	增加对ウイズロ、ビッグポウ、アイスビッグポウ、ギブド、フレイムギブド、タ－トナック、スタルマスタ－的伤害
对巨兽	2000	增加对テスチタ－ト、ゴ－マ、封印されしもの的伤害
对龙	2000	增加对キングドドンゴ、ナルドブレア、ヴァルガ、リザルフォス、ダイナフォス、ガ－ナイル、サラマンダイル的伤害
逆境	3000	体力越少攻击力越高
守らず	3000	无法防御，但是攻击力增加
愈さず	3000	回复道具的效果变为最小，攻击力增加
数の力	3000	我方据点数量越多，玩家攻击力越高
のけぞり无效	3000	受到的伤害增加，但是被攻击不会产生硬直
自然回复	3000	受到的伤害增加，但是可以自动回复体力
即死攻击	3000	一定几率可以对敌兵一击必杀

特殊技能		
技能名称	需杀敌数和解放方法	作用
退魔の力	收集到所有武器（从 lv1 ~ lv3），杀敌 25000 人	攻击力增加 200，所有攻击的伤害变为 1.5 倍
传说の武器	杀敌 25000 人	武器的基本攻击力变成 300，每个等级都会提升 10% 的攻击力，最高 5☆的武器攻击力就会变成 450

素材对应角色一览

素材对应角色一览	
可入手角色	可入手素材
ボコブリン	魔物のぼろ布
がいこつ	魔物の齿
ゴロン族	魔物の板金
デスマウンテン	兵士の岩
ハイラル军	兵士の服
リザルフォス	リザルフォスのウロコ、リザルフォスのこて
ビッグポウ	ビッグポウの首饰り、ビッグポウのカンテラ
ギブド	ギブドの包帯
タ－トナック	タ－トナックのヨロイ片、タ－トナックの大剑
ガ－ナイル	ガ－ナイルの革、ガ－ナイルの丸盾
モリブリン	モリブリンのお肉、モリブリンの尖枪
ゴロン队长	ゴロン队长の胸当て、ゴロン队长の重カブト
フレイムギブド	フレイムギブドの魔包带、フレイムギブドの魔灰
サラマンダイル、里切り兵、サラマンダイルの炎革	サラマンダイルの炎翼
ハイラル队长	ハイラル队长のこて、ハイラル队长の圣盾
スタルマスタ－	スタルマスタ－の腕骨、スタルマスタ－のドクロ
铁盾モリブリン	铁盾モリブリンのカブト、铁盾モリブリンの大盾
アイスビッグポウ	アイスビッグポウの冷气、アイスビッグポウの雪人形
ダイナフォス	ダイナフォスの牙、ダイナフォスの腕ヨロイ
キングドドンゴ	キングドドンゴの爪、キングドドンゴの矿石
ゴ－マ	ゴ－マの酸液、ゴ－マの水晶体
テスチタ－ト	テスチタ－トの毒粉、テスチタ－トの苗木
ナルドブレア	ナルドブレアの火种、ナルドブレアの赤宝石
封印されしもの	封印されしものの大ウロコ、封印されしもの石柱
リンク、ダ－クリンク	リンクのブ－ツ、リンクのマフラ－
インパ、ダ－クインパ	インパの发ひも、インパの胸当て
シ－ク、ダ－クシ－ク	シ－クのクナイ、シ－クのタ－バン
ラナ、ラナ?	ラナの发止め、ラナのマント
ダルニア	ダルニアの刚毛、ダルニアのリストバンド
ファイ	ファイのヒ－ル、ファイのクリスタル
ミドナ	ミドナの发の毛、ミドナの假面
アゲハ、ダ－クアゲハ	アゲハのバスケット、アゲハのペンダント
ゼルダ、ゼルダ?、ダ－クゼルダ	ゼルダの发饰り、ゼルダのティアラ
ルト、ダ－クルト	ルトのイヤリング、ルトのウロコ
ヴァルガ	ヴァルガのカブト饰り、ヴァルガの龙枪
ウイズロ	ウイズロのロ－ブ、ウイズロの指轮
ザント	ザントの魔石、ザントの假面
ギラヒム	ギラヒムの腰巻、ギラヒムのマント
シア	シアのブレスレット、シアの宝杖
ガノンドロフ	ガノンドロフの手甲、ガノンドロフの宝石
ガノン	ガノンのタテガミ、ガノンの牙





2012年，一款以RPG名作“《女神异闻录》系列”作为主题的格斗游戏横空出世，虽然是改编作品，但由日本格斗名厂Arc System Works担纲制作的该作素质得到了格斗爱好者的认可。两年后的现在，续作《女神异闻录4午夜竞技场2》终于登陆家用机平台，本作对前作各种系统进行了细节改动，不仅增加了数名新角色，而且新增的暗影形态也让变相地使游戏可操作角色“翻了一番”，另外游戏还将在9月内陆续推出足立透、玛丽、玛格丽特等3个DLC角色，有兴趣的玩家不妨留意一下。游戏目前只推出了PS3版，X360版则需要等到9月30日。下文对应的为当前的最新版本，而标记有NEW字样的是本作的新系统或是有较大改动的系统，在阅读时请多加注意。

午夜竞技场再次拉开帷幕！

女神异闻录4 午夜竞技场2	Atlus	格斗
PS3	ペルソナ4 ジ・アルティマックス	日版
	2014年8月28日	本地1人，在线2人	对应玩家年龄：12岁以上
	售价为6980日元		

文 伽蓝 美编 anubis

[系统详解]

模式简介

故事模式 Story

将文字冒险以及格斗结合在一起的模式，这个模式以塔罗牌的形式将各个角色的故事分成了许多的支线，剧情派玩家可以在这个模式中了解本作故事的全貌，同时享受格斗的乐趣。

战斗模式 Battle

街机模式 Arcade MODE

传统的街机模式，有5个难度可供选择，攻关途中就算失败都可以马上接关重来，通关后可以打出该角色的结局动画。



分数挑战 ScoreAttack MODE

前作中的分数挑战模式可谓逆天的存在，与大幅强化对手的13连战，加上失败即Game Over的设定，即便是顶级高手能通过的也寥寥无几。本作的分数挑战与街机模式一样提供了5个难度选择，每个难度下都有4条路线选择，通过选择路线玩家可以规避一些比较苦手的对手，而且所有难度所有路线的对手只有10个，因此本作的分数挑战可以说变得人性化了许多。SAFETY与EASY难度下的对手均为普通角色，NORMAL难度下只有第6位对手以后是强化角色，HARD难度以及RISKY难度则是与前作类似的全强化角色连战。



黄金竞技场 GoldenArena MODE

本作新增的模式，这是类似于RPG养成玩法的模式，玩家可以选择喜欢的角色进行4个难度的挑战，每击败一个对手就能获得相应的经验值，升级后会获得强化点数，利用强化点数可以对各个属性进行强化，同时解锁各种对战局有利的技能。不同难度下敌人等级以及可以挑战的层数各不相同，Normal难度敌人为1级，共计50层；Hard难度敌人为15级，共计100层；Risky难度敌人为35级，共计200层；Ultimate难度敌人为35级，层数无限。在这个模式下，无法使用一击必杀技。下面为大家介绍角色各个属性的作用。

力：攻击力上升
魔：战斗时SP槽增加量上升
耐：体力上升
技：Burst槽恢复量增加、暗影暴走时间延长
运：获得经验值增加



对战模式 Versus MODE

允许玩家之间或是玩家与 CPU 进行对战的模式。

网战模式 Network

网战分为 Ranked Match 以及 Player Match，也就是时下格斗游戏流行的排位战以及无尽战斗，在这里就不再赘述。在网战菜单中可以进入 PlayStation Store，购买游戏相关的 DLC 内容，特别需要注意的是游戏有 3 名 DLC 追加角色，他们分别是于 9 月 4 日放出的足立透、9 月 11 日放出的玛丽以及 9 月 25 日放出的玛格丽特。

训练 Practice

教学模式 Lesson MODE

在教学板块中的 60 条教程中，玩家可以找到从基础移动到各种复杂系统操作的说明，而且在完成一条课题后自动跳转到下一条，十分人性化。



练习模式 Training MODE

给各位格斗家进行修炼的模式，在训练模式的各种菜单中，玩家可以设定自身与对手的各种状态以及行动，模拟真实战斗的状况。

挑战模式 Challenge MODE

在挑战模式中，每一名角色都有专属的 25 条连段挑战，暗影形态下则有 5 条，任何角色的最后一条挑战都是特殊的挑战，比如里中千枝的第 25 条挑战要求为超过 80 连击，但如何达成这个条件则需要玩家自行摸索。

系统菜单 Option

在这个菜单中可以在回放影厅（Replay Theater）中回放保存下来的对战录像，画廊模式（Gallery MODE）中可以查看各种已解锁的影片、原画，并可以在系统子菜单 (Option) 中改变关于游戏的各种设定。

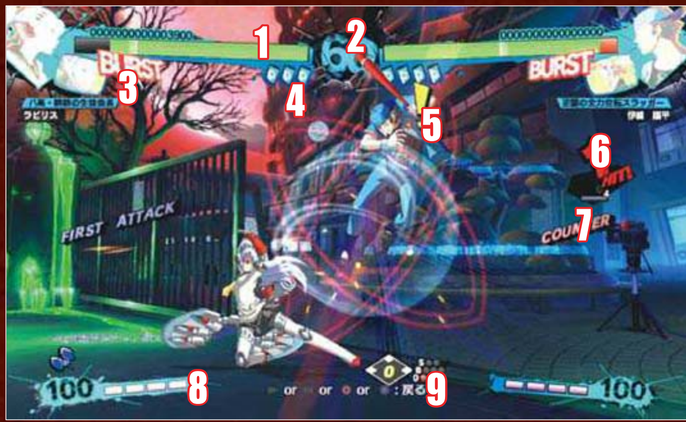
按键设定

按键	作用
□	A
×	B
△	C
○	D

摇杆指令 + 街机默认按键

为了方便阅读，本文中对方向指令的描述采用通用的"小键盘指令"。身边有电脑键盘的玩家可以参考键盘右侧的数字键盘，其数字排列方式则对应方向指令，例如 5 代表摇杆回中，6 则代表角色前移，如无特殊说明,玩家位置以 1P 为准。

画面解说



1. 体力值：显示角色当前的体力值。

2. 剩余时间：显示当前回合剩余的时间。

3.Burst 槽：当 Burst 槽全满，图标被点亮时可以使用 Brust，不同的 Burst 消耗的 Burst 值有所不同，但无论使用哪一种 Burst，消耗的 Burst 值都会随时间慢慢恢复。

4.Persona 体力卡：Persona 体力卡的剩余量表示 Persona 可以承受的攻击次数

5. 叹号标记：出现防御段位错误、被无法空中防御的技击中、被可拆投的投技命中等特殊的情况时，画面都会出现相应的感叹号作为提示。

6. 连击数 / 伤害量：表示当前连段对对手造成的连击数以及伤害，红色字样表示为确定连，而黄色字样则是伪连。

7. 破招提示：攻击使对手破招时，会在此处出现 COUNTER、FATAL COUNTER 等字样。

8.SP 槽：SP 槽相当于同类游戏中的必杀技槽，游戏中角色的攻防都能增加 SP 槽，而 SP 槽是发动游戏各种系统的前提，具体参看后文。

9. 固有系统信息：游戏中部分角色都有各自的固有系统，这些系统的相关信息会显示在此处。

基本操作

指令	行动	说明
A	角色弱攻击	伤害低但发生快的普通攻击
B	角色强攻击	伤害较高但发生较慢的普通攻击
C	Persona攻击1	–
D	Persona攻击2	–
1/2/3	下蹲	–
4/6	后退/前行	–
7/8/9	跳跃	–
受到攻击时4	站立防御	可以防御除下段的所有攻击
受到攻击时1	下蹲防御	可以防御除中段外的所有攻击
空中4	空中防御	允许角色在空中防御部分攻击
66/空中66	奔跑/空中冲刺	发起快速突击的主要手段
44/空中44	疾退/空中疾退	调整距离/躲避对手技
跳跃中7/8/9	二段跳	二段跳后无法再次进行冲刺
1/2/3后瞬间7/8/9	大跳跃	大跳跃后无法进行二段跳，但可以冲刺/疾退

系统入门

必杀技 スキル

通过特定指令施放的技，具体参看角色的出招表。

必杀技强化　スキルブースト

当 SP 槽高于 25 时，在必杀技的摇杆指令上，通过同时按下 2 个相应按键的方式（AB/CD），能使出性能与普通必杀技有所不同的强化必杀技。



超必杀技　SP スキル

当SP槽高于50时可以使用的技，成功发动后会暗转并进入演出画面。

觉醒　覚醒

在本作中，只有角色的普通形态可以进行觉醒，暗影形态下角色是无法觉醒的。觉醒的条件是当角色体力低于 35% 时，角色就会自动觉醒，觉醒后 SP 槽上限增加 50，同时 SP 量增加 50。在觉醒状态下，角色具有如下特点：

1. 可以使用特殊的觉醒超必杀技。

2. 受到的伤害是通常状态下的 62.5%，换句话说进入觉醒形态后，体力值会有所增加，下面是所有角色的体力一览。

角色名	总体力	觉醒体力	觉醒时实际体力	实际总体力	暗影形态体力
エリザベス	8000	2800	4480	9680	–
シャドウラビリス	8000	2800	4480	9680	–
白钟直斗	8000	2800	4480	9680	10000
花村阳介	8500	2975	4760	10285	10500
天城雪子	8500	2975	4760	10285	10500
岳村ゆかり	8500	2975	4760	10285	10500
皆月翔	8500	2975	4760	10285	–
天田乾	8500	2975	4760	10285	10500
アイギス	9000	3150	5040	10890	11000
ミナヅキ	9000	3150	5040	10890	–
久慈川りせ	9000	3150	5040	10890	11000
クマ	9500	3325	5320	11495	11500
桐条美鹤	9500	3325	5320	11495	11500
鸣上悠	9500	3325	5320	11495	11500
里中千枝	9500	3325	5320	11495	11500
ラビリス	9500	3325	5320	11495	11500
伊织顺平	9500	3325	5320	11495	11500
真田明彦	10000	3500	5600	12100	12000
巽完二	10500	3675	5880	12705	12500

需要注意的是，进入觉醒状态必须是没有受创的状态，举个例子，当玩家体力在 36% 时被对手开始连段，玩家很可能未能进入觉醒状态就直接被一套带走，也就是说觉醒状态下的减伤补正也无法享受，要避免这种情况，要么就使用 Burst 规避，要么就在体力接近 35% 时在安全距离下主动用逆切等消耗蓝色体力的方式主动进入觉醒状态，关于蓝色体力的解说请参考后文。

蓝色体力　青体力

蓝色体力是指在游戏中发动部分系统时，系统会暂时将一部分体力变成蓝色，这一部分的体力会随时间徐徐恢复，但如果恢复过程中受到对手的攻击的话，那么会直接将所有蓝色体力扣除再加上攻击伤害，会使体力变蓝的行动有如下 3 种：

1. 防御对手各种必杀技：游戏中防御对手的必杀技时并不会直接扣除体力，而是将体力变成蓝色体力，因此游戏中不存在用必杀技磨血 KO 对手的情况。

2. 发动逆切：发动逆切时会让中等量的体力变成蓝色，因此不能频繁发动逆切，关于逆切的说明请参考后文。

3. 发动超级取消时：超级取消指的是以超必杀技取消必杀技的系统，大多数以超必杀技结尾的连段中都会涉及这个系统，同时这也是一次性转化蓝色体力最多的行动。

觉醒超必杀技　覚醒 SP スキル

只有在觉醒状态下才可以使用的超必杀技，消耗 50 的 SP 槽，具体请参看角色的出招表，暗影形态角色虽然无法觉醒，但可以直接使用觉醒超必杀技。



超必杀技强化 / 觉醒超必杀技强化　NEW

SP スキルブースト / 覚醒 SP スキルブースト

与前作不同的是，除了普通的必杀技强化外，本作还增加了超必杀技强化以及觉醒超必杀技强化，具体发动方式与必杀技强化相似，当 SP 槽 75 以上时且满足发动条件后，以超必杀技 / 觉醒超必杀技相应指令后 AB/CD 同按即可发动，相比普通的超必杀技 / 觉醒超必杀技性能有所增强，不过部分可以带入超必杀技 / 觉醒超必杀技的连段中，使用强化版可能会变得无法带入，具体因角色而异。另外，暗影形态角色虽然无法觉醒，但可以直接消耗 75SP 槽使用觉醒超必杀技强化。

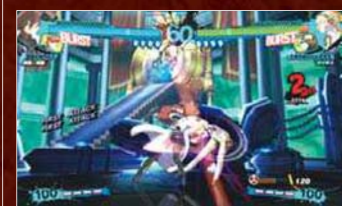
一击必杀技　一击必杀技

顾名思义是能一击终结对手的技，发动条件为决胜局且 SP 槽大于 100，除シャドウラビリス外发动方式为 222A+B 外，全角色发动均为 222C+D。暗影形态角色无法使用一击必杀技，另外由于需要利用到 Persona，因此没有 Persona 的角色皆月翔没有一击必杀技。



简易连段　A 连打コンボ

简易连段是本作最有特色的系统之一，其巧妙地参考了同为 arc 社的格斗游戏《苍翼默示录》中的新手模式，具体为通过连点 5AAA 的方式就可以打出简单的连段，当 SP 槽超过 50% 时，在 5AAA 后继续按 A 更可以使出超必杀技。这个系统虽然简单且华丽，但是连段的伤害较低，因此是面向新手的系统，如果有进阶的打算，在对战中不能过分依赖这个系统。值得一提的是，虽然这是面向新手的系统，但简易连段的 5AAA 第 3 段攻击具有大幅增加 SP 槽以及 Burst 槽的特性，在想要快速积蓄 SP 槽以及 Burst 槽时可以多加使用。



对比前作，所有角色的简易连段构成都有所改变，不仅如此，根据玩家当前的气槽多少、是否可使用觉醒必杀技等条件，简易连段的收尾技也会有所改变。而曾于前作登场的老角色，其暗影形态的简易连段则基本沿用前作的构成。

NEW S-HOLD　Sホールド

本作新增的系统，在长按A后屏幕上会出现一段计量表，根据按键时间长短不同以及当前角色状态的不同，放开按钮所施放的技也不同，总而言之，按键越久，发动的技也越强，蓄力的技的顺序为必杀技－超必杀技－觉醒超必杀技－一击必杀。但归根到底这是让无法出招的玩家也能享受游戏乐趣的系统，进阶玩家基本可以将其无视。



OM取消　ワンモアキャンセル

当SP槽高于50，在攻击硬直状态下按下A+B+C即可发动OM取消，OM取消会强制中止当前行动的硬直，并且画面上会出现“1 More”的红色圆形特效，OM取消广泛应用于大多数的高伤害连段中，可以说是打高伤害的基本要求，在防守角度出发的话，在一些有巨大硬直的招式被防后使用OM取消也是规避风险的最佳手段。

使用OM取消有一个小技巧，在攻击过程中使用OM取消的话，只要一直推着前就可以使角色保持奔跑状态，减小手动前冲的操作难度。

Counter　カウンター

在出招的过程中被对手击中，那么这个攻击就会被判定为Counter。Counter状态下命中的招式，伤害是普通状态的1.1倍，而且招式的硬直也会略微加大，一些平常无法接续的连段在Counter状态下会成为可能。另外，使用投技Counter对手的话，那么这个投技无法被拆投。

Fatal Counter　フェイタルカウンター

Fatal Counter是Counter的强化版，被Fatal Counter后首创一方硬直巨大，很多高伤害的限定连段都需要Fatal Counter作为前提方可成立。在前作中Fatal Counter的判定仅仅是被攻击一方特定招式打出Counter，与自身动作没有任何关系，而在本作中，部分角色的部分招式也拥有了Fatal Counter判定的效果，因此在使用这些招式时要格外小心。



NEW 总攻击　ボコスカアタック

总攻击的发动方式为A+B，它是一种特殊的中段攻击，其发动过程中全身带有刚体效果，击中对手后通过连打A键与B键可以增加攻击的次数，最后再以C键或D键作为终结技可以打出挑空或横向吹飞的效果。对比前作，总攻击有了不小的改动，首先，总攻击的连打次数上限从16次变成了18次，连点的难度略有提升。其次，两种终结技也有了不同程度的改变，以C键挑空作为终结技时，总攻击持续过程中任意Hit数用C键取消都可以打出Fatal Counter的效果（前作需要以最终的第16Hits取消才能打出Fatal Counter），这样对手会腾空，这时通过7/8/9的跳跃取消可以进行空中追打。以D键吹飞作为终结技时规则则与前作类似，只有以最终的第18作为终结技时才能打出Fatal Counter，打出Fatal Counter后如果对手接近版边会从版边反弹回来，在自身角色接近版边时选择以D键作为终结技可以继续追打，但需要注意的是如果没有打出Fatal Counter的话，对手是不会从版边弹回的，因此使用难度要比C键终结技高出不少。

由于是中段技，这种攻击不能蹲防，只能通过站立姿态防御，但一旦被防御硬直巨大，是一种高风险高回报的行动，不过被防后可以通过超级取消来取消硬直。



投技　投げ

投技是近距离最直接的攻击手段，投技分为空中投以及地面投，同时两者都对应有前投（C+D、6C+D）以及后投（4C+D），前投以及后投的性能相同，只是后投之后会与对手交换位置。被投一方在受到投技的短时间内输入投技指令的话就能拆投，但如果对手投技触发了Counter则无法拆投。

受身　受け身

受身分为地面受身以及空中受身两种，地面受身在倒地瞬间或是倒地持续时间内按下A/B/C/D任意一个即可发动，受身的起身过程全程无敌，玩家也可以通过调整地面受身的时机甚至是不受身来骗对手的行动，但注意倒地过程中并不是无敌的，被对手看穿的话就得不偿失了。



空中受身的发动方式与地面受身类似，同样是在受创硬直结束后按下A/B/C/D任意一个即可发动，但是空中受身可以通过摇杆方向来调整受身后角色的行动轨迹，↑+按键是上方受身，←/→+按键是后/前方受身，↓+按键或直接按键则是空中原地受身。

值得一提的是，无论是哪种受身，通过长按任意按键的方式即可最速发动。

快速回避　クイックエスケープ

快速回避的发动方式为A+C，其是一种拥有少量无敌时间的前方快速移动手段，根据角色的不同，这个移动的距离也会有所不同，如果与对手足够近的话，甚至可以穿越到对手的身后。虽然快速回避有少量的无敌，但只有对飞行道具以及打击技的无敌，并没有对投无敌，玩家可以直接用投技来对抗这种行动，这种状态下的投技会判定为Counter。

小跳跃　ミニジャンプ

小跳跃的发动方法为2A+B，具体为一种往前方小幅度跳跃的特殊行动，发动后下段拥有无敌，可以对手部分下段攻击。在小跳跃的过程中可以使用普通技以及必杀技，但无法进行二段跳以及冲刺，而在感电这种无法移动的异常状态下同样可以发动小跳跃来调整自身的位置。

与前作不同的是，在本作中只要是可以用必杀技取消的普通技就能用小跳跃来取消，也就是说在近战压制时可以随时混入小跳跃来择对手，因此小跳跃的地位在本作中大大提高。

空中转身 空中振り向き

空中转身的发动方式为空中A+C，这个操作允许玩家在空中任意位置转身的特色系统，空中转身不会影响角色的跳跃、冲刺等动作，其主要作用是让玩家更好地在空中用一些招式去择对手的逆向，不过就本身而言，空中转身并不会改变防御的方向，无论对手面向如何，任然是以角色所在位置为准。不过总的来说这是一个偏向中上级的操作，不熟悉的情况下使用反而会适得其反。



逆切 逆ギレ

按下B+D即可发动名为逆切的系统，逆切通俗来讲就相当于其他格斗游戏中的无敌技，根据角色的不同，逆切的性能也有所不同，部分角色甚至还可以在空中发动逆切。逆切发动时具有无敌时间，用于对抗对手攻击或是插对手乱动有不错的效果，发动逆切后会将约5%的体力变成蓝色体力，因此不建议过于频繁地使用。另外，逆切不仅在发动后无法通过OM取消来中止硬直，而且逆切的被Counter判定时间很长，加上逆切一般来说都是破绽巨大的招式，因此最好在有十分把握命中对手的情况下使用。

直防 直前ガード

直防是指对手攻击命中瞬间进行的防御行动，直防是十分重要的防御手段，可以说是新手进阶的必经之路，对比普通防御，直防成功时，防御硬直会减少2帧（地面）/4帧（空中），SP槽更大幅度地增加，而且与对手的距离也会拉得更开。在防御连续的攻击时，即使第一段无法成功直防，后续的段数也可以通过摇杆拉后－回中－拉后的方式来进行直防，不过这比较考验玩家对对手进攻的理解，否则很容易直防不成反被打。



防御反击 ガードキャンセルアタック

当SP槽在50以上，在防御对手攻击的过程中按下6A+B就可以发动防御反击，防御反击发动后角色会带有刚体效果，可以无视对手的攻击对其进行反击，防御反击动作因角色而异，大部分角色在防御反击后可以通过OM取消取消硬直继续追打。

NEW 防御回避 ガードキャンセルクイックエスケープ

防御回避是本作中新增的系统，当SP槽在50以上，在防御对手攻击的过程中按下6A+C就可以发动防御回避，防御回避的性能与快速回避基本一致，在发动后能与对手再次拉开距离，逃出被压制的局面，用于版边逃脱时尤其实用。

NEW Persona崩坏 ペルソナブレイク

游戏中除了普通皆月翔外，所有角色都对应有大量的Persona行动，在Persona出现在屏幕之上时，在这段时间中如果被对手的攻击命中，那么该Persona行动会被强制中止，而且Persona也会同时消失，同时体力槽下方的Persona体力卡减少1张，如果所有体力卡被耗尽，那么就会进入被称为Persona崩坏的状态中，在这个状态中一切与Persona相关的行动都会被禁止，哪怕是诸如Burst的非实际攻击也会被禁止。Persona体力卡不会随时间恢复，如果发生崩坏，在一定时间后会重新全数恢复。

与前作不同的是，Persona体力卡不再固定为全角色4张，而是根据角色的不同而不同，具体如下：

2张：真田明彦

3张：花村阳介、里中千枝、巽完二、ラビリス

4张：鸣上悠、白钟直斗、アイギス、桐条美鹤、岳羽ゆかり、伊织顺平、ミナヅキショウ

5张：天城雪子、クマ

6张：エリザベス、シャドウラビリス

值得一提的是，即将在9月25日作为DLC追加角色的玛格丽特拥有的Persona体力卡更高达8张，而从上文也可以看出这个改动主要是根据角色的特点而调整的，这个改动也使得部分角色在使用Persona行动时要更加谨慎，用“战斗思路改变”来形容也绝不为过。

Burst系统 バースト

在介绍Burst系统前，需要注意的是暗影形态角色是无法使用Burst系统的，因此下面介绍的系统只适用于普通角色。发动Burst系统的方式为Burst槽全满时同时按下A+C+D，根据具体使用情况的不同，Burst有3种不同。

青Burst：青Burst是指在受创过程中使用的Burst，发动后消耗所有Burst槽，青Burst在击中对手后能吹飞对手，主要用于强制中止对方连段保命使用。青Burst在地面发动时即使被防也没有什么破绽，但如果在空中发动被防的话就会进入着地之前毫无防备的状态，因此要看准时机使用。对于进攻一方而言，在何时刻意停止攻击骗出青Burst也是需要考虑的课题。值得一提的是，在受到投技以及暗转后的超必杀技演出中无法使用青Burst。

金Burst：金Burst是指在通常状态下命中对手的Burst，发动后只消耗2/3的Burst槽，一旦命中对手SP槽会瞬间增加100，如果想要发动强攻时，金Burst是不错的一个选择。

OMBurst：OMBurst可以理解成追击型的Burst，在连段过程中发动可以将对手垂直击飞，发动后消耗所有Burst槽，除了可以继续追加一些特殊的连段外，这种Burst在击中对手后的攻击会有伤害加成效果。OMBurst即使被防也大幅有利，但在一些会使用到Persona的C、D技后可能无法使用。



异常状态 バッドステータス

游戏中忠实地还原了作为RPG的原作，在这个格斗游戏中某些角色的技也追加了多种RPG中出现的异常状态，但即使陷入异常状态

也无需过于担心，所有异常状态在一定时间后都会自动解除（消极除外），而且大部分异常状态也能通过攻击命中对手马上解除。下面就为大家解说这些异常状态。

毒：在中毒状态下，体力会持续减少，不过就算当体力只剩下 1 时也不会因中毒而被 KO。

混乱：比较烦人的一种异常状态，在混乱状态下输入的 4 和 6 会判定为反方向，也就是说 4 会往前走，6 反而是往后防御，但在混乱状态下最好与对手保持距离，如果这时对手发起强攻，直接使用逆切来防御也是不错的选择。

魔封：魔封状态下所有与 Persona 相关的行动都无法使用，也就是说魔封就是变相的 Persona 崩坏，陷入这种状态下最好谨慎行动。

激昂：激昂状态可以说是一把双刃剑，在这个状态下角色的攻击会变成 1.2 倍，但代价是无法防御，因此在这个状态下玩家需要考虑采取回避手段还是以攻为守。需要注意的是，激昂状态下即使攻击命中对手也无法解除，必须等待时间结束。

魅惑：在魅惑状态下，SP 槽每一秒会被对手吸收 4，就算 SP 槽归零，对手仍然可以增加 SP 槽。

恐怖：十分危险的异常状态，在恐怖状态下受到的所有攻击都会被判定为 Fatal Counter，而且也无法拆投，虽然通过攻击命中对手就可以立即解除，但考虑到被 Fatal Counter 的风险，玩家必须慎之又慎。

感电：在感电状态下无法进行正常的移动，不过可以使用快速回避以及小跳跃作为折中的移动手段。

冰结：冰洁是一种比较特殊的异常状态，在冰洁状态下玩家可以通过快速摇动摇杆的方式缩短冰结的时间，也可以刻意不解除冰结，打一个时间差让对手的多择变成伪连从而逃脱。

消极：如果玩家在对战中一直后退，那么就会进入消极状态，在消极状态下受到的伤害会变成 1.5 倍，只有再次进行积极的行动后才能解除这一负面状态。

NEW 暗影形态 シャドウタイプ

暗影形态是本作新增系统，它是指玩家在选择部分角色时，可以通过摇杆的左右选择角色的正常形态或是暗影形态，在暗影形态下，角色有下面这些特点：

优点

●简易连段 SP 槽增加量提高

●攻击以及受创时 SP 槽增加量提高

●每回合的 SP 槽剩余量可以带到下一回合

●可以使用暗影暴走

●基础体力相比普通形态提高 2000

缺点

●攻击力为普通形态的 80%

●不能使用 Burst 系统

●无法觉醒

NEW 暗影暴走 シャドウ暴走

暗影暴走是暗影形态角色的特有系统，当角色的 SP 槽达到 100 时，同时按下 A+C+D 就可以发动，由于可以通过普通技、必杀技来取消发动，因此暗影暴走常作为连段中特殊的取消系统来使用，在暗影暴走持续期间具有如下特点：

1. 发动后 SP 槽会逐渐减少，但是在这个状态下各种特殊行动的 SP 槽消耗会大幅降低，具体为必杀技强化消耗为 25→6，超必杀技消耗为 50→12，觉醒超必杀技为 50→25，OM 取消、防御反击、防御回避消耗为 50→25。

2. 可以使用必杀技来取消必杀技，形成更多的连段可能。

3. 所有的普通技都能用小跳跃来取消。

4. 如果在暗影暴走状态下 KO 对手，剩余时间的一半会转化为 SP 槽留到下一回合。

[奖杯列表]

名称	解锁条件	杯种
我は汝	取得其他所有奖杯	白金
P–1 CLIMAX开幕！	开始进行游戏	铜
ARCADEクリア！	任意难度任意角色通过街机模式	铜
ARCADEマスター！	任意难度3名角色通过街机模式	铜
スコアアタッククリア！	在分数挑战中完成1个课题	铜
スコアタやる气势	在分数挑战中完成3个课题	铜
スコアタやり込み势	在分数挑战中完成5个课题	银
P–1 CLIMAX制霸！	在故事模式中完成P4线的故事	铜
シャドウワーカー任务完了！	在故事模式中完成P3线的故事	铜
新たなる旅路	在故事模式中达成真结局	金
怖いものなし	在黄金竞技场中达到10级	铜
冒险者级	在黄金竞技场中达到30级	银
豪杰	在黄金竞技场中达到50级	银
フロアボス初击破！	在黄金竞技场中击倒1名BOSS角色	铜
アリーナ初踏破！	在黄金竞技场中通过1个课题	铜
アリーナの猛者！	在黄金竞技场中通过2个课题	铜
アリーナの霸者！	在黄金竞技场中通过3个课题	金
かけがえのない绊	在黄金竞技场中Commu等级达到最高级	铜
はじめてのP4U2	在教学模式中完成1个课题	铜
ハイパー速读术	在教学模式中完成20个课题	铜
修行あるのみ	在训练模式中连续游戏30分钟	铜
免许皆传！	在挑战模式中完成任意角色的所有挑战	银
コンボの铁人	在挑战模式中完成150条挑战	铜
コンボの超人	在挑战模式中完成300条挑战	银
P4U2势	在网战模式中角色等级达到30	铜
全ての人の魂の战い	在网战模式中与所有角色曾经对战过	铜
自称特别搜查队	在网战模式中击败过所有暗影形态角色	铜
真なる我	在网战模式中遇到所选角色的暗影形态	铜
初胜利！	在网战模式中获得1场胜利	铜
筋金入り	在网战模式中累计对战20场	铜
半端无い	在网战模式中累计对战50场	铜
タフガイ	在网战模式中累计对战100场	银
ワイルドの素养	在网战模式中使用过所有角色	铜
汉道・入门编	在网战等级对战中达到9级	铜
汉道・激斗编	在网战等级对战中达到5级	铜
汉道・死斗编	在网战等级对战中达到初段	铜
マヨナカ再放送	在回放影厅中观看一场战斗回放	铜
ライバル图监	在网战模式的Playlist中登陆一名宿敌	铜
フルカウント满垒ホームラン	在街机/网战模式中使用伊织顺平在满垒的时候打出本垒打	铜
ナイスバースト	在街机/网战模式中使用青Burst未能命中对手	铜
初心者向け钓り实战本	在街机/网战模式中成功防御对手的青Burst	铜
ハイパー连打术	在街机/网战模式中累计使用100次简易连段	铜
本当にあった逆ギレ百选	在街机/网战模式中累计使用100次逆切	铜
スープレックスホールド！	在街机/网战模式中累计使用10次S–Hold系统	铜
SPスキル超テクニック集	在街机/网战模式中累计使用超必杀技或觉醒超必杀技终结对手30次	铜
お前なんか…俺じゃない！！	在街机/网战模式中发动暗影暴走	铜
上级者向け钓り实践本	在街机/网战模式中累计打出10次Fatal Counter	铜
できる！觉醒SPスキルブースト	在街机/网战模式中使用1次觉醒超必杀技强化	铜
THE 外道	在街机/网战模式中，在不让对手进入觉醒状态的情况下KO对手	铜
THE 神道	在街机/网战模式中，以一击必杀技KO对手	铜
グッジョブ！	在街机/网战模式中，以满血状态KO对手	铜





文 白菜 编 稀饭 美编 anubis

苍蓝雷霆 神枪伏特	Inti Creates	动作
3DS 蒼き雷霆ガンヴォルト		日版
2014年8月20日	1人	对应年龄：12岁以上
售价为1960日元		



通关时间：10 小时

要提起《苍蓝雷霆 神枪伏特》，就不得不提起《洛克人》的生父稻船敬二，而这款作品就是由他与《洛克人 Zero》的开发组 Inti Creates 联合开发的新作，所以难怪作品无论是从画面风格还是从手感上都给人强烈的熟悉感。更重要的是，这款作品虽然仍然是走类似《洛克人》的横轴动作攻关路线，但是在游戏机制上却发生了新的变化，所以我们某种程度上可以把本作看成是稻船敬二在正式推出《洛克人》精神续作《神威九号》之前对于自身各种新想法的实验和尝试，所以对于“《洛克人》系列”的真饭们来说，本作更是一款不能不试的佳作。



系统详解

战斗操作

按键	作用
十字键/滑杆	移动
↓↓	EP填充
→→	冲刺
A	雷击鳞
B	跳跃
十字键↓+B	薄层立足点下落
X	关闭对话
Y	发射避雷针
L	冲刺
R	雷击鳞
Start	打开暂停菜单
触控屏	发动技能

基地操作

按键	作用
A	推进对话
B	推进对话/退回上一层菜单
L	打开基地菜单
R	打开助菜单
触控屏	选择选项



基地菜单

基地菜单需要通过关卡选择界面按下 L 键来打开。不过在基地的操作几乎都要通过基地菜单来执行，因此操作的优先级相当高。以下进行详细分类解说。

1. 返回关卡选择界面
2. 进入任务界面
3. 进入存档界面
4. 进入整备界面
5. 进入商店界面
6. 进入按键设定界面
7. 与シアン交流
8. 查看游戏总情报



关卡选择界面

关卡选择界面的操作主要是以十字键 / 滑杆选择关卡。按下 L 键可以打开基地菜单，按下 R 键则打开帮助菜单。在整个流程中，关卡是按照一定的步骤顺序解放的。

1. 当前关卡最高得分
2. 当前关卡最快过关时间
3. 当前关卡最高评价
4. 打开基地菜单
5. 打开帮助菜单
6. 当前选择关卡
7. 已获得宝石标识



©Inti Creates All rights reserved.

任务界面

当流程中初次完成任意关卡后，任务界面即会开放该关卡的相关任务。在任务界面中，上屏显示当前任务的详细要求、难度和完成报酬；下屏已接受的任务右侧显示“进行中”、完成却尚未报告的任务右侧显示“报告待ち”、完成的任务右侧显示“完了”。（未接受的任务右侧无任何提示。）初期每个关卡只有一个低级竞速任务、一个低级评价任务和一个低级特殊任务，当完成上述任务后，即可开放对应种类的中、高级任务。而一次出击最多只能接受三个任务，因此想要完成关卡对应的全部任务需要多次挑战。另外任务的条件有可能相性不佳，因此不必勉强自己必须接满三个任务才出击，一个一个分别完成也不错，权当提升人物等级。



存档界面

本作并不支持自动存档功能，因此记得退出游戏之前一定要在这里来存档一下。本作提供了4个存档位置，相信能够满足绝大部分玩家的需求。

整备界面

该界面下分为4个选项，分别是技能（スキル）、装备、道具（アイテム）和能力情报（ステータス）。其中道具界面就是查看自己当前持有的所有装备、道具和素材的个数；能力情报则是查看玩家角色GV（闪电枪的缩写）的等级、HP、EP、持有金钱、获得总分数和游戏时间总计的情报。以下详细解说技能界面和装备界面。

技能界面



在战斗中可以发动GV所持有的特殊能力“第七波动”，这在系统上被统称为技能。初期GV只持有一个技能，之后随着等级的提升，所习得的技能也会越来越多。在技能界面下，玩家可以为GV装备已经习得的技能。经过装备的技能就能在关卡中消耗SP槽来使用。每次出击最多可以同时装备四种技能，但不能在关卡中进行更换。发动技能需要消耗SP槽，不同技能所消耗的SP也有所区别。

另外技能整体可分为两大类。一类为特殊攻击技能，一类为辅助技能。前者是直接攻击敌人造成大伤害的手段（发动中GV处于无敌状态），后者是对自身赋予各种各样的增益效果。除了重视各自的效果外，两类技能的使用选择上还有一些区别，具体请参照后文的“荣誉点数”部分。以下是本作全部技能的一览表：

技能	习得等级	分类	效果	效果持续时间	冷却时间	SP
ライトニングスフィア	初期持有	特殊攻击	在GV周围产生圆周判定型攻击。多段攻击判定，使用时尽量靠近敌人，让伤害全部命中	–	6秒	1
スパ–クカリバ–	13	特殊攻击	在GV正前方放出半个屏幕判定的剑刃攻击	–	6秒	2
ヴォルティックチエ–ン	40	特殊攻击	覆盖全屏的锁链多段攻击。每命中一个目标，都会增加整体的攻击，因此场上敌人越多，威力越大	–	5秒	3
ヒ–リングヴォルト	3	辅助	回复少量HP	–	8秒	1
ブ–ストヴォルト	10	辅助	一定时间内提升EP的自然回复速度	30秒	8秒	1
チャ–ジングアップ	18	辅助	瞬间将EP填充至100%，可对应超负荷状态	–	8秒	1
アルケミイライズ	24	辅助	一定时间内掉落的回复道具效果变为两倍	30秒	8秒	1
リヴァイヴヴォルト	30	辅助	HP全回复	–	8秒	2
アンリミテッドヴォルト	65	辅助	一定时间内攻击力提升为两倍	30秒	8秒	1

装备界面



GV全身一共可以装上五件装备，分别是武器、隐形眼镜×2、戒指和吊坠。除了武器是通过流程闯关逐渐获得外，其他部位的装备绝大部分都要通过商店界面开发来获得（有少数例外）。装备并不会增加GV的基础能力，但装备上附带的效果则能变相提升战斗力。以下为所有装备的获得方法和效果说明，其中武器部分的详细分析请参照后文“避雷针”部分。

武器（避雷针/ダ–ト）

名称	效果	锁定数	获得方法
ギドラ（紫龙）	按住不放可进行连射的基本武器	3	初期持有
ナ–ガ（五头龙）	按住不放可进行蓄力，变化为贯通弹的武器	5	七宝剑关卡中任意通过1关
ミズチ（蛟龙）	可通过光标折射进行5个方向攻击的武器	1	七宝剑关卡中任意通过3关
テクノス（双截龙）	可发射沿着地形前进的上下两发避雷针的武器	2	七宝剑关卡中任意通过5关
オロチ（八岐龙）	射击时在身边展开可向7个方向扇形扩散的避雷针发射机	8	七宝剑关卡中通过7关
ヴァスキ	射出的避雷针命中敌人后不会消失，继续追踪下一个目标	4	击倒紫电
デュラハン	射出高威力避雷针的武器	0	完成全部SP关卡

隐形眼镜（レンズ）

名称	开发费用	必需素材	效果
活性のレンズ	940	エレクトラム×2、高分子BL238×4	取得回复道具时回复量少许提升
活性のレンズ+	9400	活性のレンズ×2	取得回复道具时回复量提升
再生のレンズ	8300	ブラン抗体–六神–×1、特型サ–ボ用光子力×1、エレクトラム×2、天然ブラン细胞×5	不操作角色的时候，HP自动缓缓回复
再生のレンズ+	58100	再生のレンズ×2	不操作角色的时候，HP自动缓缓回复
抑制のレンズ	2100	ゲノム共振音叉×1、アクチノブラン结晶×2、クラップ合金×5	雷击鳞的EP消费量稍稍减少
抑制のレンズ+	18900	抑制のレンズ×2	雷击鳞的EP消费量减少
幸运のレンズ	3500	マイクロBh缩退炉×1、超密度传导磁石×1、クオ–ザイト×8、エルデア钢×10	获得金钱时少许提升获得量，但受到伤害时伤害少许增大
幸运のレンズ+	28000	幸运のレンズ×2	获得金钱时提升获得量，但受到伤害时伤害增大
启蒙のレンズ	3500	ゲノム共振音叉×1、フエ–ザ–流体金属×1、试作新型基盘×5、高分子BL238×7	获得经验值时少许提升获得量，但受到伤害时伤害少许增大
启蒙のレンズ+	28000	启蒙のレンズ×2	获得经验值时提升获得量，但受到伤害时伤害增大
神秘のレンズ	8300	スピネル准结晶×1、超密度传导磁石×1、ゲノム共振音叉×1、天然ブラン细胞×10	SP回复速度少许提升
神秘のレンズ+	54100	神秘のレンズ×2	SP回复速度提升
活用のレンズ	940	アクチノブラン结晶×2、试作新型基盘×3、ガ–ネット×5	EP回复速度少许提升，但获得荣誉点数（ク–ドス）最大值限制为1200
活用のレンズ+	9400	活用のレンズ×2	EP回复速度提升，但获得荣誉点数（ク–ドス）最大值限制为1200
再起のレンズ	940	高性能NcGbX×3、エルデア钢×5、天然ブラン细胞×8	超负荷（オ–バ–ヒ–ト）状态回复速度少许提升，但获得荣誉点数（ク–ドス）最大值限制为1200

TIPS 在基地菜单和关卡中暂停菜单的按键设定选项下，将A键与L键作用对调、改为冲刺，即可享受“《洛克人》系列”的操作感了。

名称	开发费用	必需素材	效果
再起のレンズ+	9400	再起のレンズ×2	超负荷（オーハービート）状态回复速度提升，但获得荣誉点数（クードス）最大值限制为1200
雷击のレンズ	8300	ビヤッコ反重力机构×1、超密度传导磁石×1、エレクトラム×2、98型ナノチップ×10	雷击鳞护罩攻击力提升，但锁定雷击攻击力下降
雷击のレンズ+	58100	雷击のレンズ×2	雷击鳞护罩攻击力大幅提升，但锁定雷击攻击力半减
鸣神のレンズ	2100	フエーザー流体金属×1、エルデア钢×3、ガーネット×5	EP最大值提升120
鸣神のレンズ+	18900	鸣神のレンズ×2	EP最大值提升150
五头龙のレンズ	10800	纯粋浓缩ブラン239×1、黄玉髓石英×1、高分子BL238×3、ソルエージング×3	避雷针「ナーガ」的蓄力速度少许提升
五头龙のレンズ+	64800	五头龙のレンズ×2	避雷针「ナーガ」的蓄力速度提升
紫龙のレンズ	8300	アポイタカラ×1、スピネル准结晶×1、クオーザイト×3、98型ナノチップ×5	避雷针「ギドラ」的最大锁定数+1
紫龙のレンズ+	58100	紫龙のレンズ×2	避雷针「ギドラ」的最大锁定数+2
雷破のレンズ	8300	特型サーボ用光子力×1、マイクロBh缩退炉×1、フエーザー流体金属×1、天然ブラン细胞×12	超负荷时有20%的几率回复少许EP
雷破のレンズ+	58100	雷破のレンズ×2	超负荷时有30%的几率回复少许EP
稻妻のレンズ	10800	黄玉髓石英×1、高性能NcGbX×2、クラップ合金×5	使用技能时有15%的几率不消耗SP
稻妻のレンズ+	64800	稻妻のレンズ×2	使用技能时有25%的几率不消耗SP
迅雷のレンズ	10800	ヒヒイロカネ片×1、アクチノブラン结晶×3、ガーネット×9	发动电磁结界时有15%的几率不消耗EP
迅雷のレンズ+	64800	迅雷のレンズ×2	发动电磁结界时有20%的几率不消耗EP
秩序のレンズ	9800	ソルエージング×10、高性能NcGbX×10、エレクトラム×10、アクチノブラン结晶×10	进入新区域时有2%的几率增加荣誉点数1000点
秩序のレンズ+	58800	秩序のレンズ×2	进入新区域时有4%的几率增加荣誉点数1000点

戒指（指轮/リング）

名称	开发费用	必需素材	效果
フェザー制リング	–	初期持有	超负荷（オーバーヒート）状态的回复速度少许提升
飞翔の指轮	940	エルデア钢×3、天然ブラン细胞×5	消耗EP150进行空中二段跳
飞翔の指轮+	9400	飞翔の指轮×2	消耗EP60进行空中二段跳
飞翔三连の指轮	2100	スピネル准结晶×1、ソルエージング×2、98型ナノチップ×3	消耗EP100进行空中三段跳
飞翔三连の指轮+	18900	飞翔三连の指轮×2	消耗EP70进行空中三段跳
飞翔四连の指轮	3500	スピネル准结晶×2、特型サーボ用光子力×2、高性能NcGbX×3、クラップ合金×5	消耗EP100进行空中四段跳
飞翔四连の指轮+	28000	飞翔四连の指轮×2	消耗EP80进行空中四段跳
飞空の指轮	8300	耐高热ホウオウ矿×1、ゲノム共振音叉×1、アクチノブラン结晶×3、エルデア钢×4	消耗EP100进行空中无限跳
飞空の指轮+	58100	飞空の指轮×2	消耗EP90进行空中无限跳
天驱ける指轮	940	ソルエージング×3、ガーネット×8	消耗EP120进行空中冲刺
天驱ける指轮+	9400	天驱ける指轮×2	消耗EP60进行空中冲刺
二连驱けの指轮	2100	特型サーボ用光子力×1、クオーザイト×4、试作新型基盘×5	消耗EP100进行空中二段冲刺
二连驱けの指轮+	18900	二连驱けの指轮×2	消耗EP70进行空中二段冲刺
无限驱けの指轮	8300	セイリュウ推进机构×1、マイクロbh缩退炉×1、エレクトラム×2、高分子bL238×8	消耗EP100进行空中无限冲刺
无限驱けの指轮+	58100	无限驱けの指轮×2	消耗EP80进行空中无限冲刺
セラフリング	18500	纯粋浓缩ブラン239×1、ヒヒイロカネ片×1、エレクトラム×5、试作新型基盘×15	消耗EP90可无限进行空中跳跃＆冲刺
セラフリング+	92500	セラフリング×2	消耗EP60可无限进行空中跳跃＆冲刺
霹雳の指轮	50000	超临界ブラン电波动×1、ビヤッコ反重力机构×2、セイリュウ推进机构×2、耐高热ホウオウ矿×2	消耗EP90可无限进行空中跳跃＆冲刺，但超负荷状态回复速度减慢
霹雳の指轮+	250000	霹雳の指轮×2	消耗EP80可无限进行空中跳跃＆冲刺，但超负荷状态回复速度减慢

吊坠（ペンダント）

名称	开发费用	必需素材	效果
フェザー制ペンダント	–	初期持有	没有任何效果的吊坠
幻影のペンダント	2100	マイクロbh缩退炉×1、ガーネット×5、98型ナノチップ×7	降低发动电磁结界时的EP消费，但受到伤害大幅提升
幻影のペンダント+	18900	幻影のペンダント×2	降低发动电磁结界时的EP消费，但受到伤害提升
不动のペンダント	8300	ゲンブ冲击反应装甲×1、フエーザー流体金属×1、高性能NcGbX×1、高分子bL238×3	受到攻击也不会产生硬直时间
不动のペンダント+	58100	不动のペンダント×2	受到攻击时减少伤害，也不会产生硬直时间
不屈のペンダント	940	クオーザイト×5、98型ナノチップ×5	减少少许受到的伤害
不屈のペンダント+	9400	不屈のペンダント×2	减少受到的伤害
逆鳞のペンダント	940	试作新型基盘×4、クラップ合金×8	同时提升雷击鳞的攻击力与EP的消耗量
逆鳞のペンダント+	9400	逆鳞のペンダント×2	同时大幅提升雷击鳞的攻击力与EP的消耗量
充填のペンダント	1500	アクチノブラン结晶×2、高性能NcGbX×2、クオーザイト×3、クラップ合金×7	EP填充时有少许无敌时间
充填のペンダント+	13500	充填のペンダント×2	EP填充时完全无敌
障壁のペンダント	2100	超密度传导磁石×1、ソルエージング×2、ガーネット×8	使用雷击鳞时受到的伤害降低
障壁のペンダント+	18900	障壁のペンダント×2	使用雷击鳞时受到的伤害半减
神盾のペンダント	50000	超临界ブラン电波动×1、ゲンブ冲击反应装甲×2、ブラン抗体−六神−×2、アポイタカラ×2	少许降低发动电磁结界时的EP消费，受到攻击也不会产生硬直时间
神盾のペンダント+	250000	神盾のペンダント×2	降低发动电磁结界时的EP消费，受到攻击也不会产生硬直时间
死のペンダント	29970	ヒヒイロカネ片×1、黄玉髓石英×1、98型ナノチップ×10、クラップ合金×10	触碰尖刺时即死，也无法发动电磁结界，但荣誉点数提升值变为1.1倍
死のペンダント+	179820	死のペンダント×2	触碰尖刺时即死，也无法发动电磁结界，但荣誉点数提升值变为1.2倍
モルフォレコード1	30000	ヒヒイロカネ片×2、エルデア钢×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《苍の彼方》
モルフォレコード2	30000	マイクロbh缩退炉×2、试作新型基盘×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《雾时计》
モルフォレコード3	30000	特型サーボ用光子力×2、クオーザイト×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《碧き扉》
モルフォレコード4	30000	スピネル准结晶×2、高分子bL238×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《追忆の心伤》
モルフォレコード5	30000	超密度传导电磁石×2、エルデア钢×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《灼热の旅》
モルフォレコード6	30000	ゲノム共振音叉×2、试作新型基盘×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《红色カゲロウ》
モルフォレコード7	30000	フエーザー流体金属×2、クオーザイト×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《月世界航路》
手作りのペンダント	–	将七宝剑关卡的7个"小さな宝石"交给シアン	无法发动电磁结界。全程装备该吊坠通过"天主（アメノウキハシ）"关卡，可触发真结局
坏れたペンダント	–	击倒真结局的最终BOSS	HP变为200，且无法发动电磁结界

整备界面

进入商店界面会看到两个选项"**アイテムを开发する**"和"**アイテムを卖る**"。选择前者进入道具开发界面，选择后者则是变卖道具装备与素材。变卖时记住两大原则：1. 不要变卖高级素材，因为高级素材的获得方式非常有限，有时候卡一个就会造成严重的后果。2. 道具装备的售价与开发价格完全不在一个层面上，卖装备只亏不赚，最好不要这样做。下面重点讲解道具开发的过程。

TIPS 隐形眼镜、戒指和吊坠强化版（+）均由两个非强化版同名装备合成产生。

道具开发界面



这个界面与任务界面的构成有些相似。上屏显示当前选择装备的开发费用、素材要求和效果；下屏可开发装备右侧显示“OK”。（素材或费用不够时该道具右侧无任何提示。）道具开发也是循序渐进的，想要开发高级道具，就得先开发出对应的低级道具。其中某些道具的开发权还跟其他道具的开发进度相关，甚至还有些道具需要完成特定关卡后才能进行开发。建议玩家将低级道具都先开发一次再说。

素材名	对应关卡	对应任务
アクチノブラン结晶	全部	华丽なる挑战、理の裁定者、高天に挑む
アポイタカラ	彩花（药理研究所）、SP3	慈爱と破坏、グロ–リ–デイズ、雷击杀虫
エルデア钢	全部	铳声の证明、电光石火、送魂の徒
エレクトラム	全部	究极战神、恶梦の再来
黄玉髓石英	幻夜（欢乐街）、SP4	ダンスホ–ル、真实を见つめる瞳、无谋な选择
ガ–ネット	全部	海底战争、グレネイダ–、知识の探求者、路上のル–ル
クオ–ザイト	全部	羽は伤つかない、神矛の先、实战训练．2
クラップ合金	全部	煌めく闪光、太阳を盗んだ男、ファスト・ハツカ–、摘み取る者
ゲノム共振音叉	葬魂（地下设施）、SP2	光の救世主、ふたつの心
ゲンブ冲击反应装甲	磁界（デ–タバンク施设）、SP2	スピ–ドパワ–、超法规的处置、キャノンブレイカ–
高性能NcGbX	全部	あの云を贯いて、デストロイゼムオ–ル、升ル雷
高分子BL238	全部	国生みの地で、亡魂の狩人、实战训练．3
试作新型基盘	全部	稻妻の如し、岚の中で、实战训练．1
纯粋浓缩ブラン239	幻夜（欢乐街）、SP4	ハ–ドロッカ–、最后の胜利者、フリ–ズム–ン
スピネル准结晶	爆炎（化学工场）、SP1	灼热突破、火焰の箱、蜘蛛の糸
セイリュウ推进机构	光塔（大电波塔アマテラス）、SP3	天空の试练、メディアクライシス、不杀の天使
ソルエ–ジング	全部	孤独な超人GV、神话领域、静かなる宣战布告
耐高热ホウオウ矿	爆炎（化学工场）、SP1	炎のさだめ、爆裂热波、アタラクシア
超密度传导电磁石	磁界（デ–タバンク施设）、SP2	クラッキング・ハイ、头脑VS头脑
超临界ブラン电波动	天主（アメノウキハシ）、SP4	天への反逆者、ゴッドスレイヤ–、极限のその先へ
天然ブラン细胞	全部	のみこむ深渊、イカロスの翼、绝たれし轮回、ミラ–ジュバスタ–
特型サ–ボ用光子力	光塔（大电波塔アマテラス）、SP3	光速飞翔、エコ・ファイタ–
ビャッコ反重力机构	深渊（第三海底基地）、SP1	勇气ある斗争、光届かぬ场所で、トルマノン镇魂歌
ヒヒイロカネ	天主（アメノウキハシ）、SP4	救いの翼、封印、青の战鬼
フエ–ザ–流体金属	彩花（药理研究所）、SP3	苦しみの解放者、ひとひらの花
ブラン抗体–六神–	葬魂（地下设施）、SP2	暗を切り裂く雷光、魂の守り人、プリズムの煌き
マイクロBh退缩炉	深渊（第三海底基地）、SP1	オ–シャンライト、狙われたGV
98型ナノチップ	全部	みなぎる决意、ザ・コア、ゴ–ストバスタ、妖花散らす

强化版的道具需要合成对应的两个低级道具才能开发出来，但比起素材紧缺，开发费用高昂才是更大的问题。而且强化版的道具比起普通版道具并没有质的飞跃，因此强烈建议玩家在正常闯关流程中不要去开发强化版道具，否则费用上会被限制得很死，甚至连一些低级道具也难以开发了。道具开发的详细请参照上文的“装备界面”部分。以下是全部素材的获得方法。

与シアン的交流

选择该项后会发生与シアン的对话剧情。对话的内容是在几段内容中随机挑选，但随着部分要素的变更（通过关卡、等级提升、得到宝石），对话的候选内容也会慢慢更新。当然除了享受两人的剧情互动外，这个交流环节对玩家攻关过程也有实际帮助。

其一是シアン的第七波动“电子谣精”モルフォ有极低的概率，在GV于关卡中因HP降低受创至死时（掉下悬崖这类不算）发动能力，使GV原地复活，并进入不受伤害和EP无限的超级模式（BGM强制切换为《轮回》）。发动超级模式后，正常攻关过程将变得毫无难度。而在出击之前与シアン进行交流，就可以提升死后发动超级模式的几率。不过多次交流是否能够累积提升概率尚无定论。

其二是在七宝剑关卡中获得宝石后，选择进行交流即可将宝石交给シアン。凑齐7个宝石后再次与シアン交流，就会从她那里获得重要道具“手作りのペンダント”。全程装备该道具完成“天主（アメノウキハシ）”关卡，即可触发真结局路线，挑战真结局的最终BOSS。





战斗系统

画面解说



1. HP槽。受到伤害后会削减，清空时视为死亡。

2. EP指数。发动雷击鳞、电磁结界、空中多段跳和多段冲刺时所必须消耗的指数。

3. 当前装备武器。

4. 荣誉点数。

5. SP槽。发动技能时消耗，随时间经过回复。

6. 当前锁定敌人。被避雷针击中的敌人会出现该锁定框，可以使用雷击鳞攻击。

7. 敌人HP槽。

8. 装备技能。通过点击屏幕发动。

9. 当前消耗时间。



TIPS 同种隐形眼镜重复装备时，效果可叠加。

人物要素

避雷针

GV 的基本射击武器，命中敌人之后能够将敌人锁定，然后以高威力的雷击鳞对锁定目标发动追踪攻击。对同一个目标命中一发避雷针会形成一段锁定，引发一道雷击，锁定圈为蓝色；命中两发形成二段锁定，引发两道雷击，锁定圈为黄色；命中三发形成三段锁定，引发三道雷击，锁定圈为粉红色。GV 可同时锁定的对象取决于武器的最高锁定数，但对同一个目标最高只能三段锁定。当锁定目标＋锁定段数超过武器的最高锁定数时，后锁定的目标将会覆盖掉先锁定的目标。例如使用锁定数为 5 的**ナ－ガ**（五头龙），能同时一段锁定 5 个不同目标，也能集中对 2 个目标分别施加二段锁定和三段锁定。如果此时攻击了第 3 个目标，那么之前的第一个锁定圈就会消失掉。锁定圈锁定对手后，如果一定时间内还未将对手消灭，锁定圈会自动消失。

避雷针实用度分析

ギドラ（紫龙）：特点是按住射击键不放即可快速自动连射，绝对比手点的频率高，在初期是非常安定的武器。不过弱点在于锁定数仅仅为 3，非常不利于面对复数敌人。装备隐形眼镜“紫龙のレンズ”可以将锁定数提升至 4 ~ 7，但为这一点放弃宝贵的装备槽非常可惜。总的来说只能是活跃于游戏初期的武器。

ナ-ガ（五头龙）：特点是按住不放可进行蓄力，变化为贯通弹。但蓄力速度很慢，除非是面对连成一排的敌人来赚取同时击破的荣誉点数或者是穿墙攻击，否则基本用不到这个贯通功能。装备隐形眼镜“五头龙のレンズ”虽然可以缩短蓄力时间，但效果其实并不好。这把武器的卖点其实是最大值为 5 的锁定数，非常适合清理闯关途中的杂兵，属于万能型的直线攻击武器。在拿到**オロチ**（八岐龙）以前，是玩家的不二选择。



ミズチ（蛟龙）：特点是可以通过光标进行直角折射的攻击，发射前蓄力调整折射的距离，十字键调整折射的方向。操作起来非常麻烦，而且锁定数仅为 1，可以说是绝对用不到的武器。硬要找个用法的话，在完成“爆炎（化学工场）”关卡的任务“アタラクシア”时，为了减少破坏箱子的数量，可以从一些奇怪的角度开路。

テクノス（双截龙）：特点是一次可发射沿着地形前进的上下两发避雷针，角度约为 45 度。避雷针会贴着天花板、墙壁和地面向前移动，在攻击一些直线轨迹射击很难命中的敌人时有奇效。但最大锁定数仅仅为 2，注定了这把武器也没什么发展前途。

オロチ（八岐龙）：特点是射击时在身边展开可向 7 方向扇形扩散的避雷针发射机，加身本体的射击，一次可发射 8 发避雷针。地面发射时弹幕向上方 180 度扩散，空中发射时弹幕向下方 180 度扩散。不仅攻击范围大，控制好角度的话几乎可以击中任何位置的敌人，而且最大锁定数高达 8，不管是 BOSS 战还是杂兵战都有极佳的表现。拿到这把武器后，前面的武器基本都不用拿出来了。

ヴァスキ：特点是射出的避雷针命中敌人后不会消失，继续追踪下一个目标。在面对只有敌人的场面时非常好用，命中第一个目标，后面就会自动诱导。但是诱导的目标是场上的所有可锁定目标，有时候会诱导到不能击破的目标上去，白白浪费输出机会。而且锁定数只有 4 也不甚理想，虽然比其他武器好一些，但还是比不上**オロチ**（八岐龙）。

デュラハン：特点是避雷针本身的伤害大幅提高，但锁定数为 0，也就是说在使用这把武器时，无法发动雷击鳞的锁定雷击。装备这把武器后，GV 将化身为初代洛克人，靠单纯的直线子弹与敌人展开较量（汗）。

雷击鳞

GV 在周围张开一层雷击的护罩，按住 R 键不放可持续发动，发动中持续消耗 EP。雷击护罩能够防御一切实弹系攻击，但不能防御光线系攻击。当护罩触碰到敌人时，还能够造成少许伤害。当场上有被避雷针锁定的目标时，发动雷击鳞后，将对每个锁定目标诱导一道高威力的雷击。对同一个目标的多段锁定，也会诱导出相应数量的雷击，是 GV 的主要输出方式。

除了用作攻击外，在空中发动雷击鳞时，GV 的下落方式将由自由落体变为滑翔下落。对于纵向来说，可以减缓下落速度，看清脚下的落脚地形；对于横向来说，可以加长位移距离。空中雷击鳞发动时会保持当前跳跃的移动惯性，如果是在冲刺跳的最高点发动，能够位移出相当惊人的距离。这也是本作在跨越一些长距离悬崖时常用的手段。

EP 相关

发动雷击鳞、电磁结界、空中多段跳和多段冲刺时都会消耗 EP。当 EP 剩余值不足以承受以上行动的消耗量时，再次消耗就会进入超负荷（**オ－バ－ヒ－ト**）状态。超负荷状态下 EP 会缓慢自然回复至 100%，在充满之前都无法使用上述四种行动。

非超负荷状态下回复 EP 的手段有三种。一是一段时间内不进行消耗 EP 的行动，EP 就会缓缓自然回复。二是在地面输出↓↓，GV 就会集中精神瞬间回满 EP，这被称为 EP 填充。三是消耗 SP 槽发动辅助技能“**チャ－ジング アップ**”。其中第二种方法是保证长时间战斗的最有力手段，无论是杂兵战的空闲时间，还是 BOSS 战的见缝插针，都应该多多发动。注意 EP 填充的瞬间，GV 无法做出其余任何行动，此时要当心遭受攻击。

电磁结界

装备除了“**死のペンダント**”、“手作り**のペンダント**”和“**壊れたペンダント**”以外的所有吊坠时，在没有发动雷击鳞的情况下受到非雷击封印攻击，就会自动发动电磁结界。GV 的 HP 不会受到任何伤害，也不会产生任何硬直，同时进入短暂无敌时间，不过会消耗一定量的 EP。电磁结界配合 EP 填充使用的话，可以轻松达成无伤，在面对不熟悉的 BOSS 时，对自己的技术没有信心的话，不妨先使用这招来仔细观察 BOSS 的行动规律。但需要注意的是，即使成功发动电磁结界，遭到攻击的瞬间依然会清空当前的荣誉点数，因此不能用来赚分。



TIPS
モルフォレコ－ド系吊坠的获得条件为对应该歌曲的七宝剑关卡拿到3000以上的荣誉点数并成功换算为得分。

冲刺&跳跃

这两项行动基本上与《洛克人X》、《洛克人 ZERO》两系列非常相似，有经验的玩家应该很快就能习惯。以下详细介绍几种相关的特殊操作。



冲刺：持续距离比《X》和《ZERO》系列要长，但是要注意冲刺中并不会降低角色的身位，因此不能用于回避某些离地面有点空隙的攻击。

冲刺跳跃：与《X》和《ZERO》系列相同，起跳时会附加冲刺的惯性，比正常情况跳得更远。但即使装备了多段跳的戒指，空中再次起跳时也无法直接发动冲刺跳跃，必定会变成普通的跳跃。想要重现《X》和《ZERO》中二段冲刺跳跃的距离和机动性，请使用空中冲刺或空中雷击鳞滑翔。

弹墙跳：紧贴墙壁按下跳跃键，GV 就会沿着墙壁再次轻轻跳起。一直向墙壁方向拉住十字键不断跳跃，就能够爬上高处。但这个要素与《X》和《ZERO》系列不同的地方有两点：1. 弹墙跳的瞬间与空中二段跳一样，无法发动冲刺跳跃，不能期待其逆向的移动距离。2. 即使贴墙一直向墙壁方向拉住十字键，也没有沿墙缓缓滑下的操作，请使用空中雷击鳞滑翔。



技能发动& SP 槽

战斗中消耗 SP 槽发动特殊攻击技能时，上屏会出现人物的大魄力特写画面，GV 将以完全无敌的姿态对敌人发动攻击。“ライトニングスフィア”和“スパ－クカリバ－”这两个特殊攻击技能发动时，时间会正常流逝，因此利用这段时间来回避一些难以回避的攻击也是一种战术。“ヴォルティックチェ－ン”在攻击时则会完全停止时间。发动辅助技能时，不会出现人物特写，不过会停止时间。发动技能后，对应技能在下屏的图标就会变红，开始进入冷却时间。在冷却时间中，即便仍持有 SP 槽，也无法再次发动该技能。因此无论如何也无法连续两次发动相同的技能。

SP 槽在发动技能时消耗，然后随时间经过回复。每格 SP 槽约需要 67 秒才能回满。若是装备隐形眼镜“神秘のレンズ +”，则时间缩短至 52 秒左右，装备两个更可缩短至 40 秒。

※ 其他技能相关要素请参照前文的“技能界面”部分。



基础能力&等级提升

HP：初期 200。等级每提升 1 级，HP 上升 5 点。99 级时 HP 达到最大值 999。

EP：固定为 500。只能通过装备隐形眼镜“鸣神のレンズ”来提升最大值。

SP：固定为 3。没有任何提升手段。

等级提升方法：不断击破敌人赚取经验值。

关卡要素



荣誉点数（ク－ドス）

对敌人造成伤害、有效率地击倒敌人、又或是达成关卡限定的隐藏特殊条件时，就会在上屏画面的左上角显示并获得荣誉点数。荣誉点数在满足特定条件时，将会转化为关卡的额外得分数。玩家获得荣誉点数时，还会额外提升转换分数时的倍率。获得的荣誉点数越多，转换的倍率也会随之提升。当持有庞大的荣誉点数后进行转换时，分数将会提升至非常恐怖的数值，这也是获得高评价的关键。转换荣誉点数的条件有以下两种：

1. 发动特殊攻击技能。

2. 触碰中断点。

但要注意的是，GV 一旦受到攻击（包括发动电磁结界），当前获得的荣誉点数和转换倍率会立刻归零，玩家 1 分都拿不到！由此可见，最为极限的高分获得方式就是全程不遭受攻击，全程不触碰中断点，然后以特殊攻击技能击败关底 BOSS——很显然，如此苛刻的条件，要求玩家对关卡的配置、BOSS 的攻击方式都需要有很深的理解，且自身的操作技术必须过硬。没有信心的话，选择一个恰当的时间点发动特殊攻击技能或触碰中断点，先保留一定的高分再继续闯关也不失为上策。另外可能会有玩家容易陷入一个误区，就是为了保持荣誉点数而不愿意发动技能。这里强调一下：转换荣誉点数的条件是发动“特殊攻击”技能，也就是说发动“辅助”技能是不会发生转换的。这也是技能选择上应该考虑的一点。

荣誉点数的计算方式是装备“デュラハン”以外的通常攻击力避雷针的前提下，每一发攻击造成 1 点伤害，获得 1 点荣誉点数。而在达成特定条件时，还会获得额外奖励的点数。以下为大家带来所有隐藏奖励点数的触发方式：

画面信息	奖励点数	达成条件
NICE-HIT	10	在地面以雷击鳞的诱导雷击击破粉红三段锁定的敌人
AIR-HIT	30	在空中以雷击鳞的诱导雷击击破粉红三段锁定的敌人
DOUBLE	100	同时击破2个敌人
TRIPLE	250	同时击破3个敌人
AMAZING	400	同时击破4个敌人
	550	同时击破5个敌人
	600	同时击破6个敌人
	750	同时击破7个敌人
	900	同时击破8个以上敌人
BONUS	200	发动特殊攻击技能击破中BOSS
	500	发动特殊攻击技能击破关底BOSS
SECRET	100	不让改良型红色マンティス再起动就击破【囚姬（市街地）】
	200	不让2台绿色マンティス再起动就击破【谣精（皇神第一ビル）】
	300	不让3台改良型红色マンティス再起动就击破【电光（オノゴロフロ－ト）】
		找到隐藏区域【深渊（第三海底基地）】
	1000	诱导萤火虫撞上电灯【葬魂（地下施设）】

※关卡相关的隐藏点数会在流程攻略部分详细解说

暂停菜单

在关卡中按下 Start 键会开启暂停菜单，界面如图所示。按下 L/R 键可以在前四个菜单中进行切换；装备菜单界面下按→可以进入脱离菜单。



1. 装备菜单：等同于基地菜单中的装备选项。关卡中更换装备，对于闯关是很有帮助的。

2. 能力情报＆道具：等同于基地菜单中的能力情报＆道具界面。

3. 按键设定：等同于基地菜单中的按键设定。

4. 技能查看：注意在关卡中只能查看、不能更换技能。

5. 脱离菜单：详细见下文。

脱离菜单

BACK：返回暂停菜单。

RETRY：从上一个中断点重新开始游戏。

RESTART：从本关最初重新开始游戏。

EXIT：离开关卡，回到关卡选择界面。

中断点

在关卡中每个区域的沿途都分布着 1 ~ 2 个这样的中断点。当 GV 触碰这个中断点后，玩家当前的得分、关卡进行时间、SP 槽残量等等所有要素都会被记录下来，惟独荣誉点数会被立刻转换成分数。假设玩家在进行时间挑战任务，若是在这之后某处浪费了大量时间，不妨从脱离菜单中选择 RETRY，就可以从这个中断点重新开始游戏。



勋章&宝石

在关卡中能找到一些绿白色的道具箱，将其击破后里面就会出现各种道具。有时是回复药、有时是金币、有时则是类似勋章的道具。取得这种勋章后，在过关后的结算中，每个勋章都可以交换一个宝箱，因此在攻关过程中看到道具箱就不要错过。



另外七宝剑关卡中还有作为最大隐藏要素的绿色宝石，一般都藏得有些隐蔽，需要玩家仔细探索才能发现。获得宝石后，关卡选择画面的对应关卡右上角就会出现宝石标记。集齐 7 个宝石是触发真结局的必需条件，一定要注意收集。



评价结算

过关后系统会根据玩家在关卡内的得分与过关时间，计算出最终的得分，并给予关卡的评价。评价除了用来完成特定任务以外，主要影响玩家获得宝箱的数量。评价从 C ~ SS 共分 5 个等级，C 级可以获得 1 个宝箱，B 级可以获得 3 个宝箱，A 级可以获得 5 个宝箱，S 级可以获得 7 个宝箱，SS 级可以获得 10 个宝箱。评价宝箱数量加上关卡中获得的勋章数量，就是玩家最终可以开启的宝箱数量。每个宝箱对应一个素材或一笔金钱，因此宝箱越多越好。

每个关卡都各自设定了不同的评价得分标准。最终得分 = 关卡内得分 × 过关时间对应倍率。

在结算画面的上屏中，过关时间的右侧显示了 1 ~ 5 颗★不等，这就表示当前过关时间所对应的倍率。★ ×1 的倍率为 0.1，×2 为 0.5，×3 为 1.0，×4 为 1.2，×5 为 1.5。★ ×5 的 1.5 倍率，能让最终得分直接翻 1.5 倍，其重要程度可想而知。有效率地赚取荣誉点数，适当时机的转换，再加上熟练快速地通关，就是获取高评价的诀窍。







几经跳票，《Love Live！ 学院偶像天堂》终于发售了。虽说已经做好了心理准备，但游戏上手时的第一印象比想象中的还要更差一些，主要是因为演出时的帧数实在太不稳定。不过仔细体验过后则会发现，游戏在不少地方其实还是相当用心的，比如故事模式中的诸多经典桥段，演出模式中的舞蹈动作也很好地根据演唱会进行了还原。总而言之，这样的作品毕竟是以服务粉丝为主，摆正心态好好享受吧。

PSV	LoveLive! 学院偶像天堂	角川Games	音乐
	LoveLive! School idol paradise		日版
	2014年8月28日	本地一人	对应年龄：12岁以上
	售价为6480日元		

PART 1 注意事项

三版本差异

游戏分为《BiBi Unit》、《Printemps Unit》和《Lily white Unit》三个版本，对应原作中的三个官方分组。三个版本的主要差异体现在收录的分组曲目及对应的单人曲，奖杯亦是分开计算的。另外每个版本都有各自的一些独占剧本，除此之外内容上并无太大区别。

《BiBi Unit》专属曲目：《ほうつかいはじめました！》、《ありふれた悲しみの果て》、《Darling!!》、《Cutie Panther》、《Cutie Panther（Metal-Panther Mix）》

《Printemps Unit》专属曲目：《爱は太阳じゃない》、《スピカテリブル》、《孤独 Heaven》、《Pure girl project》、《Pure girl project（Super-Mondo Mix）》

《Lily white》专属曲目：《私たちは未来の花》、《恋のシグナル Rin rin rin!》、《纯爱レンズ》、《微热から Mystery》、《微热から Mystery（TeKe-TeKe ELEK Mix)》

存档联动

游戏的不同版本间可以进行存档联动，主要是针对共有的内容。在某个版本中解锁的共通曲目、共通剧本，完成过的演出任务等均可以在其他版本中自动识别并同步，玩家只需要将独有内容打出来就行了，对于想拿齐三个版本奖杯的玩家来说，无疑是一大福音。



PART 2 系统简介



界面元素

①谱面音符

游戏谱面形式比较简单，中心的花朵会向外围的轨道发射音符，当音符与轨道上的判定点重合的瞬间按下相应的按键即可。系统会根据玩家的按键时机给出“Perfect”、“Cool”、“Fine”、“Well”和“Miss”五种判定评价，其中只有达成“Pefect”或“Cool”判定才会被计入连击数中。

根据操作的不同，按键音符分为以下三种。

蓝色星形



对应左侧方向键的任意按键，也可以触摸左侧屏幕。



蓝色轨道连结的两个音符为长押判定，按住方向键不放直到音符移动到终点位置后松开。

粉红心型



对应右侧△○□×中的任意按键，也可以触摸右侧屏幕。

粉红轨道连结的两个音符为长押判定，按住△○□×其中之一不放直到音符移动到终点位置

©2013 プロジェクトラブライブ！



后松开。

绿色音符



同时按下任意方向键和△○□×中的任意按键，也可以同时触摸左右两侧的屏幕。



绿色轨道连结的两个音符为长押判定，同时按住左右两侧按键不放直到音符移动到终点位置后松开。

②舞台道具（ステージギミック）

每种舞台都有四种“舞台道具”，形式上多种多样，有聚光灯、气泡等等。不同种类的舞台道具所需要消耗的心型点数也不同，有1~4四个档次。玩家只要根据节奏正确按键，就可以累积心型槽，当达到某个舞台道具所需要消耗的后点数，用右摇杆上下左右进行选择（或是直接触摸屏幕右下角对应区域）后，即可使用舞台道具。



③特别演出（ライブフィーチャー）

特别演出分为四个大类，由左摇杆控制。其中左、上、右分别对应组合中三名角色的“单人特别演出”，左摇杆向下则对应三人共同出境的“组合特别演出”。使用特别演出需要消耗星型槽，而星型槽只有在使用了“舞台道具”后才会开始累积，因此使用“特别演出”的先决条件是要先使用“舞台道具”。


■单人3星特别演出。

“单人特别演出”根据星型槽数量的不同分为3种，也就是说每个角色都有1星、2星、3星三种不同的特别演出。而“组合特别演出”则必须要在3个星型槽全满的状态才可以使用，不过演出形式有两种，随机出现。简而言之，每个版本的游戏都有3+3+3+2，一共11种特别演出，并与奖杯相关，请注意。

进入特别演出后，玩家无需再根据谱面按键，而是跟随角色的动作和速度，在屏幕上画出相应的图案。星数越高的特别演出，图案的复杂程度也越高，但可以收集到的星星数量也越多。收集到的星星会转化为分数和表现力，因此不必担心特别演出会导致总分降低，相反如果在特别演出中表现越好，那么分数的增长会比普通按键更可观。


■组合特别演出。

④表现力槽（TENSION）

表现力一开始为50，最高可达到200（MAX）。每判定成功一个音符（Perfect或Fine）表现力+1，但如果是Miss判定的话，表现力则会急速下降。表现力的增长并非是实时的，而是在一个谱面轨道结束后才进行结算。因此像在“任务模式”中需要控制表现力范围的时候，需要对音符数量进行预判。

⑤当前总分

演出中当前所得到的总分。

评分体系

演出结束后的评价分为三类，由高到低依次为Excellent、Brillant和Good。评价只与总分相关，和连击数无关。另外和一般音乐游戏不同，本作没有所谓的“失败”设定，即便完全放空不进行任何操作，演出也依然会持续到歌曲结束，并获得Good的评价。



每场演出的总分由三个部分组成：按照谱面完成情况得到的Rhythm、使用舞台道具所得到的Gimmick以及使用特别演出所得到Featuer。其中表现力并不计入总分中。

PART 3 故事模式（ストーリー）

全路线达成条件

故事模式分为“天堂路线”、“热带路线”和“学院路线”，每个路线都关系到解锁的曲目、剧本以及奖杯，因此必须所有路线都过一遍。不同路线的分歧体现在积分的差异上——在故事模式中，获得Good评价积1分，获得Brilliant评价积2分、获得Excellent评价积3分，想要进入不同的路线，就要在积分上做调整，另外，笔者建议在进行故事模式时的歌曲、服装及舞台选择完全采用屏幕右侧角色们的建议（触摸角色头像后选择“はい”），这样能避免错过一些剧本和歌曲的解锁。

天堂路线：1日目结束时积分在4以上，3日目结束时积分在21及以上。简而言之，只要所有演出均达成Excellent评价必定可以进入。

热带路线：1日目结束时积分在4以上，3日目结束时积分在20及以下。简而言之，1日目的演出均达成Excellent评价，2日目开始的演出全部放空不操作必定可以进入。



学院路线：1日目结束时积分在4以下。简而言之，1日目~3日目所有的演出均作不任何操作必定可以进入。

全辅助剧本解锁条件

剧情模式中共有17个辅助剧本，与歌曲解锁及奖杯有关联，具体解锁条件参见下表。另外笔者建议在出现剧本分支后，不要覆盖之前的存档，这样可以通过重新读档的方式将分支剧本挨个观看，有效节省全剧本取得的时间。



另外，还可以在选项菜单（オプション）的第二页，将“未读文章のスキップ”设定为ON，这样在观看剧情的时候按L键就可以快进。

TIPS | 游戏中音符判定并不很准，玩家可以稍微提前进行判定。

分支剧本	取得条件
#01 音ノ木坂の先輩後輩	无
#02 μ'sお勉强会	在1日目的演出中，取得1次以上的GOOD评价
#03 音ノ木坂アピール作	无
#04 チーム一年生	在1日目的演出中，采用过一年级生：花阳（Printemps）、真姬（BiBi）、凛（Lily white）的意见
#05 ことりソーイング	"学院路线"专属
#06 屋上と太阳	"学院路线"专属，在1日目的演出中采用过以下角色的意见：穗乃果（Printemps）、绘里（BiBi）、海未（Lily white）
#07 希スピリチュアル	"学院路线"专属，在1日目的演出中获得两回及以上的Good评价。
#08 みんなでチラシ配り	"学院路线"专属，1日目的演出中采用5次或以上的角色意见。
#09 スイーツスイーツ（Printemps） #09 宣传用の写真を撮るニコ?（BiBi） #09 明神さまにお愿いごと（lily white	无
#10 应援が力になる（Printemps） #10 BiBiスタイル（BiBi） #10 凛ちゃんRin rin rin!（lily white）	无
#11 キャラ付けってなんだろ?（Printemps） #11 μ's姊妹」（BiBi）	无
#11 海未のすごさとμ'sのすごさ（lily white） #12 μ'sステップアップ!	无
#13 ライブで伝えたいこと	故事模式中，二日目"AKIHABARA SUMMER FESTA"的第一或第二场演出中选择《No brand girls》
#14 みんなのエリーチカ	故事模式中，二日目"AKIHABARA SUMMER FESTA"的演出中采用以下角色的意见：花阳（Printemps）、绘里（BiBi）、希（lily white）
#15 真姬ちゃんの作词讲座	故事模式中，二日目"AKIHABARA SUMMER FESTA"的第三场演出中（固定曲目）取得Excellent评价，并在演出中使用组合的特别演出
#16 音ノ木坂の外でも声援 (Printemps) #16 にこスマイルパワー (BiBi) #16 わしわしの效力 (Lily white)	无
#17 次のステップ (Printemps) #17 次の目标は (BiBi) #17 これからの私たち (lily white)	以"天堂路线"完成故事模式后取得，之后到"部屋"中观看。

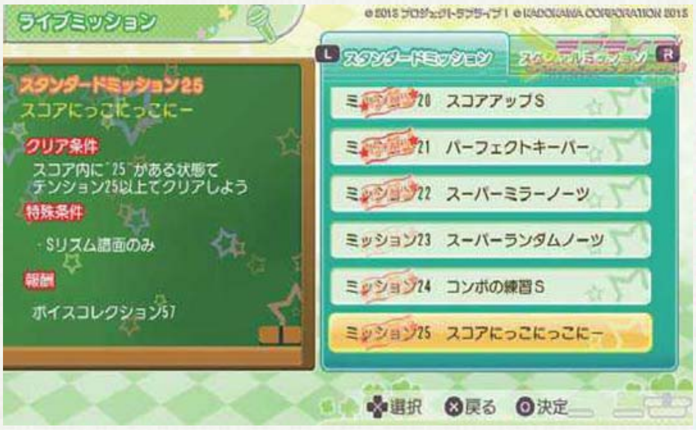


PART 4 任务模式（ライブミッション）

任务模式中分为"标准任务（スタンダードミッション）"和"特殊任务（スペシャルミッション）"两个种类。每个任务都会给出相应的限制条件，玩家必须按照要求完成乐曲后才可以获得任务报酬。其中特殊任务比标准任务要稍稍难一些，玩家在任务模式中不必完成完整的曲目，一旦达成目标即视为成功，因此并不会花费太多的时间。

游戏中有三首隐藏歌曲必须在标准任务中取得，分别是标准任务10、标准任务20和标准任务30的报酬。标准任务初始时只有01~05，全部完成后开放06~10，以此类推，而当开放标准任务26~30时，玩家只要直接挑战标准任务30即可取得最后一首隐藏曲目。因此想要取得全部隐藏曲目的话，最少需要完成26个标准任务。

那么下面便给出标准任务01~30的完成条件：



任务	完成条件	特殊条件
标准任务01	在一次演出中使用5次舞台道具	无
标准任务02	在一次演出中使用3次特别演出	无
标准任务03	只用心型音符进行演出，并取得600000分以上的成绩	特殊谱面（只有粉红音符）
标准任务04	只用星型音符进行演出，并取得650000分以上的成绩	特殊谱面（只有蓝色音符）
标准任务05	只用"同时押"音符进行演出，并取得700000分以上的成绩	特殊谱面（只有绿色音符）
标准任务06	达成25连击	无
标准任务07	完成演奏时表现力（Tension）达到150以上	无
标准任务08	以特殊谱面进行演出，并取得700000以上的成绩	默认即为特殊谱面
标准任务09	完成演出后，总分中含有"9"，并且表现力在100以上	无
标准任务10	以50000分以上的成绩完成演出	乐曲固定为《仆らは今のなかで》，且为S级谱面
标准任务11	在一次演出中使用10次舞台道具	无
标准任务12	在一次演出中使用5次特别演出	无
标准任务13	以"隐藏模式"进行演出，并取得50000分以上的成绩	特殊谱面（音符中途消失)
标准任务14	完成演奏时表现力（Tension）在130~150之间	无
标准任务15	将表现力维持在100以上完成演奏	必须使用S级谱面
标准任务16	以触摸模式完成演出，并取得650000分以上的成绩	无法使用按键操作
标准任务17	以"镜像模式"完成演出，并且表现力在150以上	特殊谱面（操作反转，粉红音符对应左侧，蓝色音符对应右侧）
标准任务18	以"随机模式"完成演出，并且表现力在150以上	特殊谱面（音符种类随机出现）
标准任务19	以"隐藏模式"进行演出，并取得50000分以上的成绩	特殊谱面（音符中途消失)，且必须为S级谱面
标准任务20	使用2次以上的特别演出，并取得50000分以上的成绩	乐曲固定为《Wonderful Rush》，且为S级谱面
标准任务21	50%以上的音符为Perfect判定	无
标准任务22	以"镜像模式"进行演出，并取得60000分以上的成绩	特殊谱面（谱面反转，粉红音符对应左侧，蓝色音符对应右侧），且必须为S级谱面
标准任务23	以"随机模式"进行演出，并取得60000分以上的成绩	特殊谱面（音符种类随机出现），且必须为S级谱面
标准任务24	达成100连击	必须使用S级谱面
标准任务25	完成演出后，总分中含有"25"，并且表现力在25以上	必须使用S级谱面
标准任务26	以"隐藏模式"和"镜像模式"进行演出，且取得750000以上的分数	特殊谱面（音符中途消失且操作反转），且必须为S级谱面
标准任务27	使用3次以上的特别演出，并取得900000分以上的成绩	必须使用S级谱面
标准任务28	以"随机模式"和"镜像模式"进行演出，且取得750000以上的分数	特殊谱面（音符种类随机出现且操作反转），且必须为S级谱面
标准任务29	以"隐藏模式"和"随机模式"进行演出，且取得750000以上的分数	特殊谱面（音符中途消失且种类随机出现），且必须为S级谱面
标准任务30	取得100000以上的分数	乐曲固定为《Music S.T.A.R.T!!》，且为S级谱面

TIPS | 天堂路线和热带路线在一日目中的条件是相同的，因此可以在一日目完成后单独存一个档。完成某一路线后再读档可节省时间。

难点任务解析

在任务没有限定曲目的情况下，玩家可以尽量选择三人组合曲或单人 Solo 曲，这样可以保证在比较稳定的帧数下进行，特别是在要求“镜像”、“随机”和“隐藏”的任务中，帧数越稳定，完成起来也就越轻松。总体而言标准任务基本上都比较简单，不会造成太大的困扰。只有任务 09 和任务 25 相对困难一些，带有一些随机性的成分，因此在这里详细解析一下。

标准任务09

任务要求玩家在完成演出后，总分中含有“9”这一数字，且表现力在 100 以上。由于正常完成一首歌曲的分数在 90 万以上，因此十万位的数字是最好控制的。我们可以尽量将分数维持在 90 万~100 万之间，这样总分中就必定含有“9”。不过由于还有表现力在 100 以上的条件，因此我们不能达到 90 分后就完全放手。

笔者的建议是选择难度不高的普通谱面，比如 2 星的《Music S.T.A.R.T!!》，演出中不要使用任何的舞台道具和特殊演出，避免影响分数的控制。演出开始后正常游戏，并将表现力维持在 MAX 状态，当分数达到 89 万左右的时候，歌曲也逐渐进入尾声了，此时我们要避免分数超过 100 万，但同时也要让表现力处于 100 以上，那么最好的方法就是间隔着打音符，也就是打一个，放空一个。这样就能避免分数过快增长，表现力也不会急剧下降，很轻松就能达成条件。

标准任务25

任务要求玩家在完成演出后，总分中含有“25”，且表现力在 25 以上。思路上可以参考任务 09 的做法，将总分控制在 25 万左右，不过由于这个分数远低于正常完成演出时的总分，在分数的控制上更严苛。最好的方法就是歌曲的前半段完全放空，通过粗略估计，得出到歌曲结束时正好能拿到 25 万分左右的时间点，才开始正常按键。虽然有表现力的要求，但 25 的限制完全可以忽略不计。

笔者的建议是选择 S 级谱面中最简单的四星歌曲《START:DASH!!》，演出开始后不进行任何操作，直到绘里和真姬的独唱特写过后开始注意，从下图所示的同时押谱面出现后开始按键，以正常水平完成演出后总分会在 25 万分或是 26 万分出头，感觉分数会超过 25 万分的话可以放空 3~5 个音符进行微调，这样就能轻松达成任务要求。



从这一谱面出现后开始正常按键。



演出结束后分数大概在25万左右，表现力也在25以上。

PART 5 其他模式简介

自由演奏模式（フリーライブ）

自由选择歌曲、服装和舞台进行演出。完成过的曲目可以在这里直接欣赏 PV 演出。

偶像研究部（部室）

触摸选择角色后可以查看她们的详细信息，欣赏台词以及换装。点 R 键则可以观看已经解锁的辅助剧本。



下载中心（ダウンロードコンテンツ）

今后配信的 DLC 内容在此处下载。

PART 6 全乐曲解锁条件

游戏中大部分的曲目都是在故事模式中取得。解锁条件中与分支剧本及标准任务相关的条件可以参照本文中“故事模式”及“任务模式”部分。

歌曲	版本	解锁条件
No brand girls	共通	完成故事模式一日目的剧情“音ノ木坂学院ライブ”
START:DASH!!	共通	完成故事模式二日目的剧情“AKIHABARA SUMMER FESTA”
仆らは今のなかで	共通	
Wonderful Rush	共通	
Music S.T.A.R.T!!	共通	以学院路线完成故事模式
Shangri-La Shower	共通	以天堂路线完成故事模式
Pure girls project	Printemps	二日目剧情AKIHABARA SUMMER FESTA的第三次演出固定曲目
Cutie Panther	BiBi	
微热からMystery	Lily white	
爱は太阳じゃない?	Printemps	故事模式中采用过高坂穗乃果的意见，并观看过她的特殊演出
スピカテリブル		故事模式中采用过南ことり的意见，并观看过她的特殊演出
孤独なHeaven		故事模式中采用过小泉花阳的意见，并观看过她的特殊演出
ありふれた悲しみの果て	BiBi	故事模式中采用过绚濑绘里的意见，并观看过她的特殊演出
Daring!!		故事模式中采用过西木野真姬的意见，并观看过她的特殊演出
まほうつかいはじめました!		故事模式中采用过矢泽にこ的意见，并观看过她的特殊演出
私たちは未来の花	Lily white	故事模式中采用过园田海未的意见，并观看过她的特殊演出
纯爱レンズ		故事模式中采用过东条希的意见，并观看过她的特殊演出
恋のシグナルRin rin rin		故事模式中采用过星空凛的意见，并观看过她的特殊演出

TIPS | 遇到谱面的难点部分（比如在镜像、随机模式下）时，可以用特殊演出来跳过难点谱面的演奏。

歌曲	版本	解锁条件
No brand girls (GRP–Explosion Mix)	共通	故事模式中观看过辅助剧本《#13 ライブで伝えたいこと》
START DASH!! (Bitter–Sweet Mix)	共通	
仆らは今のなかで (LittleMore–Rock Mix)	共通	完成标准任务10
Wonderful Rush (Hevey–Rush Mix)	共通	完成标准任务20
Music S.T.A.R.T! (SKA–Feel Mix)	共通	完成标准任务30
Pure girls project (Super–Mondo Mix)	Printemps	故事模式中观看辅助剧本《#15 真姫ちゃんの作曲讲座》
Cutie Panther (Metal–Panther Mix)	BiBi	
微热からMystery (TeKe–TeKe ELEK! Mix)	Lily white	
仆らのLIVE 君とのLIFE	共通	DLC(预定与10月配信)
Snow halation	共通	DLC(预定与10月配信)

PART 7

奖杯部分

本作白金的难度不高，大家可以参照前文中的流程指引，以及下文的重点奖杯解析。并且由于有存档联动，只要取得某个版本的白金后，其余两个版本的进度也会大幅加快。虽说有全曲目达成Excellent评价这样难度奖杯，但本作的谱面比较简单，且并不限定谱面难度，16首歌曲对应的16个奖杯可谓手到擒来。

奖杯列表

奖杯列表采用《BiBi Unit》版本，其余两个版本只在专属曲目、角色特殊演出上有差异，取得方式上是相同的。

奖杯	奖杯名	取得条件
白金	みんなで叶える物语	获得其他所有的奖杯
铜杯	μ'sミュージックスタート！	游戏开始后即可获得
铜杯	パラダイスルートクリア	在故事模式中达成“天堂路线”
铜杯	トロピカルルートクリア	在故事模式中达成“热带路线”
铜杯	スクールルートクリア	在故事模式中达成“学园路线”
银杯	ラブライブスクールアイドルパラダイス！	在故事模式中达成所有的路线
银杯	たくさんの思い出！	观看过所有的“辅助剧本”
银杯	No brand girls	乐曲《No brand girls》获得EXCELLENT评价
银杯	START:DASH!!	乐曲《START:DASH!!》获得EXCELLENT评价
银杯	仆らは今のなかで	乐曲《仆らは今のなかで》获得EXCELLENT评价
银杯	Wonderful Rush	乐曲《Wonderful Rush》获得EXCELLENT评价
银杯	Music S.T.A.R.T!!	乐曲《Music S.T.A.R.T!!》获得EXCELLENT评价
银杯	Cutie Panther	乐曲《Cutie Panther》获得EXCELLENT评价
银杯	ありふれた悲しみの果て	乐曲《ありふれた悲しみの果て》获得EXCELLENT评价
银杯	Daring!!	乐曲《Daring!!》获得EXCELLENT评价
银杯	まほうつかいはじめました！	乐曲《まほうつかいはじめました！》获得EXCELLENT评价
银杯	Shangri–La Shower	乐曲《Shangri–La Shower》获得EXCELLENT评价
银杯	START:DASH!!（Bitter–Sweet Mix）	乐曲《START:DASH!!（Bitter–Sweet Mix）》获得EXCELLENT评价
银杯	No brand girls（GRP–Explosion Mix）	乐曲《No brand girls（GRP–Explosion Mix）》获得EXCELLENT评价
金杯	仆らは今のなかで（LittleMore–Rock Mix）	乐曲《仆らは今のなかで（LittleMore–Rock Mix）》获得EXCELLENT评价
金杯	Wonderful Rush（Heavy–Rush Mix）	乐曲《Wonderful Rush（Heavy–Rush Mix）》获得EXCELLENT评价

奖杯	奖杯名	取得条件
金杯	Music S.T.A.R.T!!（SKA–Feel Mix）	乐曲《Music S.T.A.R.T!!（SKA–Feel Mix）》获得EXCELLENT评价
银杯	Cutie Panther（Metal–Panther Mix）	乐曲《Cutie Panther（Metal–Panther Mix）》获得EXCELLENT评价
银杯	绘里大好き	观看过绘里所有的特别演出
银杯	真姫大好き	观看过真姬所有的特别演出
银杯	にこ大好き	观看过妮可所有的特别演出
银杯	コンボ１００！	达成100连击
银杯	コンボ２００！	达成200连击
铜杯	ライブギミッカー	使用过舞台道具
铜杯	ライブカメラマン	使用过特别演出
铜杯	ライブクリエイター	自己定制演出舞台
铜杯	まだお着替え中！	在房间中让角色更换衣服并催促

重点奖杯解析

たくさんの思い出！

要求玩家观看过故事模式中的所有辅助剧本，如果你按照前文中的方法解锁并观看了所有剧本，但却没有跳奖杯的话。只要到“部屋”中按R进入”活动日志”，然后将#01~#17的剧情依次点开来看一次即可，可以按L键快进。

绘里大好き/真姬大好き/にこ大好き

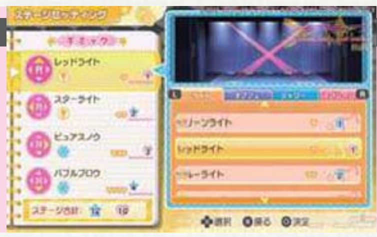


观看过绘里/真姬/にこ的所有特殊演出，组合特殊演出亦包括在内。如前文所提到的，每个角色都有1星、2星、3星三种特殊演出，三人组合则有两种3星特殊演出（随机出现），观看过这11种特殊演出后，即可解锁这三个奖杯。可以顺便在剧情模式或任务模式中进行，节省时间。其他两个版本中的角色亦是如此。

コンボ100！/コンボ200！

100连击和200连击本身不难，比较大的问题其实是游戏会掉帧。因此建议选择流畅度较好的3人组合曲或单人SOLO曲来完成。

ライブクリエイター



自由演出模式中，选择舞台的时候按□键，随便更改几个舞台元素后退出即可。

まだお着替え中！



在“部室”中触摸选择某一名角色后，点击屏幕右侧粉红按钮的“衣装チェンジ”，随便选择一套服装后角色会走进屏幕左侧，此时狂点左侧屏幕，得到回应后即可解锁。



DLC 补完计划 DLC GUIDE

文 时雨
美编 心の永恒

这是《黑暗之魂 II》推出的第二个DLC，名为《铁之古王的王冠》。游戏的舞台移动到了一个名为“黑雾之塔”的地方。这里是一个巨大的塔，内部出现的敌人和故事都与游戏本篇的熔铁城息息相关。这个DLC的难度依旧保持了高难度，如果嫌本篇的难度不够过瘾的话，这个DLC绝对是您的不二之选！

DLC通关时间：3小时左右（视玩家路线规划和实力而定）

黑暗之魂 II	BNGI	动作角色扮演
多机种 Dark Souls II		中文版
2014年3月11日	本地1人，在线1~4人	对应年龄：18岁以上
售价为PS3/X360：479港币		

进入方法



在玩家购买DLC之后，进入游戏能取得关键道具“重铁轮”。随后来到打败熔铁城BOSS铁之古王身后位置。如果玩家更新了最新的Ver1.08补丁的话，就会发现这里的区域可以进入。使用钥匙之后穿过白雾门来到第二个DLC的地图。

黑雾之塔

进入之后在铁索桥前的冰雕处可以取得“熔铁之楔”，用处在于破坏煤炭之像。在后面需要用到。经过长长的铁索之后来到黑雾之塔，这里有第一个营火“王座之阶”。在营火后的雪地上会遇到第一个煤炭之像，使用刚才得到的“熔铁之楔”就能将其消灭获得灵魂。



▲下去之后就是一个小难点。

身后的楼梯往下可以取得“敏捷戒指”。随后在面对煤炭之像的另一侧有楼梯可以下去。小心按着阶梯往下，可以取得“古树香油”。在雪地会出现新的持双斧头敌人，快速利用攻击将其击破。旁边的尸体可以取得“暗晓草”。继续往下有三个敌人埋伏，往坡道旁边有一个敌人埋伏，有“红色的水”可以取得。随后继续往下，在中央的柱子位置有香油可以取得。顺着楼梯往下可以取得“镰刀+7”。进房间可以取得“七色石”，旁边有个箱子，里面是“楔石形原盘”，继续往下是一个难点。不仅有煤炭石像，还有五个敌人埋伏。建议一下去就利用远程武器干掉一个，剩下的慢慢磨。旁边的小屋子内可以得到“舞蹈之火”。



◀煤炭之像可以用“熔铁之楔”破坏，全部破坏可以得到其真实的灵魂。

击杀煤炭之像之后，旁边可以拉下开关打开大门出去。往下的话有两个敌人埋伏，下方是“洛伊德护符”，在这个平台旁边有一个很明显的山洞，靠近调查可以发现隐藏门。里面可以取得“灵魂容器X2”以及“古老辉滴石X4”和“枯萎的黄昏草X4”。在刚才下来的平台一侧有一个小门可以打开，进入之后会发现有大批的小怪扛着油桶。这时候要迅速使用远程武器攻击引起爆炸，清理完敌人之后再继续前进。在喷火的机关可以往下，依然使用远程武器攻击敌人引发爆炸，出去后有楼梯可以往下，中间一层有一个敌人，往



▲这里的山洞是一个隐藏门。

©2014 NAMCO BANDAI Games Inc. ©2011–2014 FromSoftware, Inc

下有两个。在敌人身后的宝箱可以取得“护手套”。进入往右便是第二个营火“上层”，营火后面有宝箱可以取得“光辉楔型石”，身后的铁门无法从这边开启。往营火的相反方向可以通过白雾门到新的区域。

在新的区域里，需要一层层找到楼梯往下走。进入后在中间位置往下，看到扛着油桶的敌人将其赶下平台。随后面朝中央，左边的道路尽头门暂时无法打开，往右边前进。这里有数个拿着油桶的小怪，可以将其驱赶到楼梯左边掉下去，不过玩家要小心自己也别随之掉下。这里往下又是一个难点，除了有巨大的强敌之外，还有三个拿着斧头的敌人以及弓箭手，尽头处有一个煤炭之像。可以将之前的小怪赶到中间位置轰炸敌人。不过这里有个小诀窍，玩家可以先跑到楼梯，看见小怪下去后引爆，可以解决一个敌人。剩下的只要跑到楼梯，吸引敌人过来后，利用远程武器慢慢磨死。这里的敌人尸体上可以取得“火晶石 +3”的戒指。解决掉旁边煤炭之像之后，开启大门。出去后会遇到新的敌人，其火剑连续攻击非常强力，地上有大量道具取得。继续前进会遇见利用巫



▲往下也是一个小难点。



术攻击的敌人，他们会前后夹击，建议迅速将敌人干掉比较妥当。往下的雪地上有不少敌人伏击，因此在攻击的时候需要多留意一下周围。继续往下爬，可以看到分支路线，先进入右边的大雾门，来到新的区域。绕着区域旁边跑动可以找到新的营火“中层”。

回到刚才的分支路，继续往下，通过绳索后来到另外一座塔。这里会遇见暗灵“暗杀者马雷达”入侵。他使用枪，在一定程度之后他会往下跑。往下追的时候需要注意会持续受到诅咒，因此带上人像是关键。中途遇到利用火剑进行攻击的敌人时，暂时忽略，因为对方会不断复活。下去的过程中也要注意站在中央柱子上的敌人，利用远程攻击手段先击败它们吧。往下遇到煤炭之像，消灭它之后就不会受到诅咒了。在最下层的宝箱内有“荣华大剑”。不过这里埋伏有四五个敌人，因此建议取得后就迅速跑开。另外暗杀者非常强，建议连续攻击，不给其回复的机会。随后回到营火位置。



▲这个入侵者非常难缠。

在营火位置往后面前进，这里会有不少使用奇迹和巫术的敌人，利用场景的尖刺和喷火机关可以轻易打败它们。随后在路上可以不停地拉下开关。在接近第二条尖刺道路，也就是会有数个烟之术师的那条路前，可以发现墙壁有些不同，引诱扛着油桶的小怪炸开道路后，可以在墙壁内部取得“龙骨化石 X8”。在这条路的第四个尖刺到第五个尖刺的墙壁可以用同样的方式炸开，取得“卡塔利纳护臂”和“卡塔利纳腿甲”。





在路的尽头有一个大型敌人,先打开开关引诱其到抱有炸药的小怪那,之后点燃炸药即可。最后出去到悬崖。在悬崖位置的左边有楼梯往上,打开开关后就能够回到营火位置。随后回到刚才的悬崖位置,沿着铁索进入白雾门。这个区域非常的暗,主要都是在地上爬动的敌人。防御力超高,面对玩家会进行飞扑,同时会自爆。在自爆的时候要迅速跑开,一旦爆炸之后碰到其他敌人,那么敌人也会被燃烧。可以引诱它们到烛台的位置点燃烛台。朝着楼梯往下,会遇见暗灵入侵,解决之后这个区域还有大量的门。正确的门是靠着烛台外部的第一个,如果没找到也可以一个个打开探路。嫌麻烦的可以装备上减轻伤害的道具从旁边跳下。在最下层可以取得“高热铁棒”,注意这里依然有大量的敌人在。



▲使用“高热铁棒”打开机关。

铁之回廊



■往前的雪地可以取得“塔之钥匙”。

回到营火位置,在外面可以使用高热铁棒。随后平台会随之升起来。乘坐升降机下去,下去后会发现第一个门是无法打开的,从另一边下去,在两侧喷火位置有小怪。跑到外面的雪地上去,会发现有三只大型敌人埋伏。将它们引诱到喷火位置,将其轰炸。如果不成功也没关系,将它们堵在门口慢慢磨死。随后在雪地外的尸体上可以取得不少道具,顺便取得关键道具“塔之钥匙”。

之后回到刚才没办法打开的铁门,继续往下搭乘升降梯,来到营火“铁之回廊・入口”。之后可以在入

口召唤“不屈的洛丽”和“流浪剑士艾多尔”。这个区域难度很高，在入口处拉下拉杆之后，从洞口会涌现一大批人出来。随后一层层往下跳，在这个过程中会有不少强敌出现，敌人甚至还会使用回复的奇迹。不过如果只是为了打BOSS，中途的敌人可以一概无视。在打BOSS的最后区域还会有大型敌人出现，需要步步为营。随后的白雾门后就是BOSS：熔铁恶魔。

BOSS战 熔铁恶魔

这个BOSS是之前打过的同名BOSS强化版本，基本攻击手段为连续前斩，跳跃冲刺、在身边制造冲击波。等他的HP削减到60%左右时，它会有长时间的准备动作，之后会为武器充能，在这个阶段下它的防御力有所下降（虽然还是很高），攻击力、攻击频率和攻击范围都会有大幅度的提升。不过由于本次有NPC帮忙，因此难度并不算高。最理想的状态是玩家兼有远距离和近距离的攻击手段，当NPC拖住BOSS时，就在远处慢慢发动攻击磨就是。当发现NPC生命垂危时，就可以向前为NPC争取回血时间。由于它的防御力高，因此要做好长期战斗的准备。



黑雾之塔

胜利之后玩家可以绕到后方，取得“法洛斯面具”之后，可以绕回入口位置。随后回到营火“中层”，可以利用“塔之钥匙”打开锁住的门，里面有煤炭之像，因此要注意诅咒状态。像在深处左边的房间，而右侧房间可以取得“火蛇”咒文。回到用高热铁棒的位置，这时候乘着升降梯往上，在最高处会发现旁边还有一个升降台，在它升到平台平行时迅速到平台上，乘坐升降梯到最顶处的山洞内，里面有喷火机关和两个敌人，打开门会回到之前的营火“上层部”。在喷火机关附近还有一个门，这时候可以攻击机关，它会转动，乘机开门后，可以在悬崖边上取得“愚者戒指”。随后回到刚才的升降台，这次跳到另一边的平台上，里面有一个强敌把守，门后有另外一个煤炭之像，破坏之后会有特殊的音效。之后可以在其它门内发现不少好道具，旁边的宝箱内也有“生命戒指+3”。如果利用升降梯降落到底部，则可以在宝箱内发现“朝圣杖枪”。如果回到最开始的营火位置，在往下时可以乘坐升降梯，在旁边的尸体上取得“凶鸟戒指”，作用是抑止盾防时精力的减少。


■在上层的门后可以杀死煤炭之像。


■从隐藏门可以获得“游魂的皮”。


■喷火机关对面的门可以炸开。

回到营火的“中层”，仔细观察可以发现之前有楼梯下去的旁边平台有升降梯，在这个升降梯的位置贴近墙壁不停调查，可以发现一个隐藏门。门后有大量水瓶，宝箱内有“游魂的皮”，诅咒抗性高达1000，以后妈妈再也不怕我被诅咒了。乘坐升降机上去后，在右边有双层的平台，楼梯上去第二层，喷火机关对面有个隐藏的门，可以引诱敌人炸掉。里面有“周天魔戒指+1”。这一层有大批敌人在，建议先攻击喷火机关给与敌人一定伤害后再一一解决。随后可以取得“熔铁之楔”。绕一圈之后，跳到刚才升降台位置的另外一侧，使用“塔之钥匙”打开锁住的门。进入后会发现有一个煤炭之像，同时会遭到暗灵众入侵，一个有四个，虽然数量多但是防御力不高，轻松解决即可。继续前进可以到达营火“熔铁王座”。不过这里暂时还无法通过。

回到中层之后往下，这次搭乘刚才下去铁之回廊的另外一个升降梯。下去之后到达平台，这里会遇见持有双火剑的敌人。在这个平台需要留心的是，平台会不断崩塌，如果跑得太快可能需要同时面对多个敌人，陷入困境。建议逐一击破之后再小心跳下比较好。如果已经不小心掉下去的话，建议采取分别击破的原则，迅速利用背刺等手段击杀。在最下层有一个强敌在，不过可以站在边缘利用远程武器射杀，没有难度。随后打开门到底层。通路上的敌人会无限重生，暂时可以不理会。不过在踩下升降梯前可以先到右边的洞穴取得“魔法怪手”戒指。继续前进，在白雾门右边的洞穴内则是第四个营火“底层”了。在这个营火旁边可以召唤NPC“钢之艾利”帮忙。建议玩家在此之前持有4个“熔铁


■在进门之前建议先干掉全部的煤炭之像。



■胜利后取得冠冕。

之楔”杀掉这个区域的四个煤炭之像，否则的话BOSS接近会自动回血，非常难缠。随后可以进入白雾门进行BOSS战。胜利之后可以在BOSS身后的门取得“铁之古王冠冕”。

BOSS战 烟之骑士

这个BOSS的能力非常惊人，有着超高的攻击力和防御力，基本攻击方式为向前冲刺、往前四连斩、拿起大剑斩击。基本不出硬直，攻击频率高。当他的HP降至一半左右的时候，会给自己的武器附加属性，招式会有较大的变化。攻击范围变大的同时，会往前180度使用吐息攻击，同时当他全身发光时候，使用冲击波，同时释放出多个能量漩涡块。在第一阶段的招式也依然保留。对付这个BOSS，采用远程磨血的状态并不太理想，最需要注意的是他的大招非常难躲，因此看到他在使用大招的时候就要迅速离开，看清漩涡块的间隙通过。当NPC还存活时，可以多利用远程攻击，不过要注意自己的安全性，因为BOSS很有可能更换目标。当NPC被消灭之后，则需要利用贴身战术，利用其攻击空隙找准时机输出。



铁之古王的记忆

取得冠冕之后传送回“熔铁王座”，这时候会发现之前没有反应的王座发出强烈的光芒。之后进入“铁之古王的记忆”。进入后就能够召唤NPC“不屈的洛丽”以及“流浪剑士艾多尔”。随后进入的区域难度超高，主要表现在敌人的排兵布阵非常科学。而这里出现的敌人多为熔铁城出现的，但是能力则强了不少。中途会遇见不少喷火的沙罗曼蛇，可以绕到其身后攻击。不过整体的难度并不如之前的高，如果玩家不想耗费太多时间的话，完全可以一路跑过去。最后则是DLC2的最终BOSS：骑士亚伦。胜利之后可以在王座取得“熔铁之楔”。利用道具杀死最后一个煤炭之像之后，所有的煤炭灵魂将合成为一个。本次的DLC流程也就到此结束了。





BOSS战 骑士亚伦



亚伦骑士作为最后一个BOSS，其整体实力并不如烟之骑士来得高。他的基本攻击手段为连斩，最后一刀时他会往后跳并往前使出拔刀技能。基本应对方式也比较简单，防御或者回避之后，迅速往后翻滚即可。当玩家离他距离稍远的时候，他会突然跳起并且往下斩击，防御难度高，伤害值也比较高，而且预判的难度也比较高，因此看见他有异常动作就建议马上朝着左右翻滚。另外骑士还能对自己的武器进行充能，攻击范围会有所扩大。当他的剑发出黑色光芒的时候就要小心避开，被刺中的话会进入诅咒状态，同时骑士全身会泛出红光，其能力有所增长。不过虽然他的攻击速度快，频率高，但是只要巧妙回避的话，整体难度并不会太过离谱。

DLC感想

作为第二个DLC，本次的流程并不算长，在地图的巧妙程度上不如第一个DLC，但这个DLC的巧妙之处在于对敌的思路上。敌人的布阵非常科学，如果贸然冲上去只是等死的节奏。因此要讲究好和敌人的位置，并且利用场景要素给予敌人伤害。另外玩家们需要注意的是随着这个DLC更新了游戏版本和规则之后，平衡性上作出了修改。像是翻滚速度和距离，无敌时间等都作出了改变，难度提升了不少。盾防消耗的精力增加。除此之外，部分饰品和魔法也被削弱，整体游戏难度又有所上升。因此建议玩家们还是使用自己熟悉的武器就好，只要能使用顺手武器的话一切都会变得轻松。

一些TIPS

・大多数的喷火机关都可以移动，只要对其进行攻击即可。

・拿着油桶的小怪是可以驱赶的，部分隐藏门需要利用它们炸开。灵活应用的话也可以作为攻击敌人的利器。

・独立区域的难度很高，如果不想耗费太多HP的话，先摸清路子，一路跑酷即可。

・本次出现的暗灵都非常强力，不过最烦的还是“暗杀者马雷达”，最好能不给其喘息机会，一口气杀死比较方便。

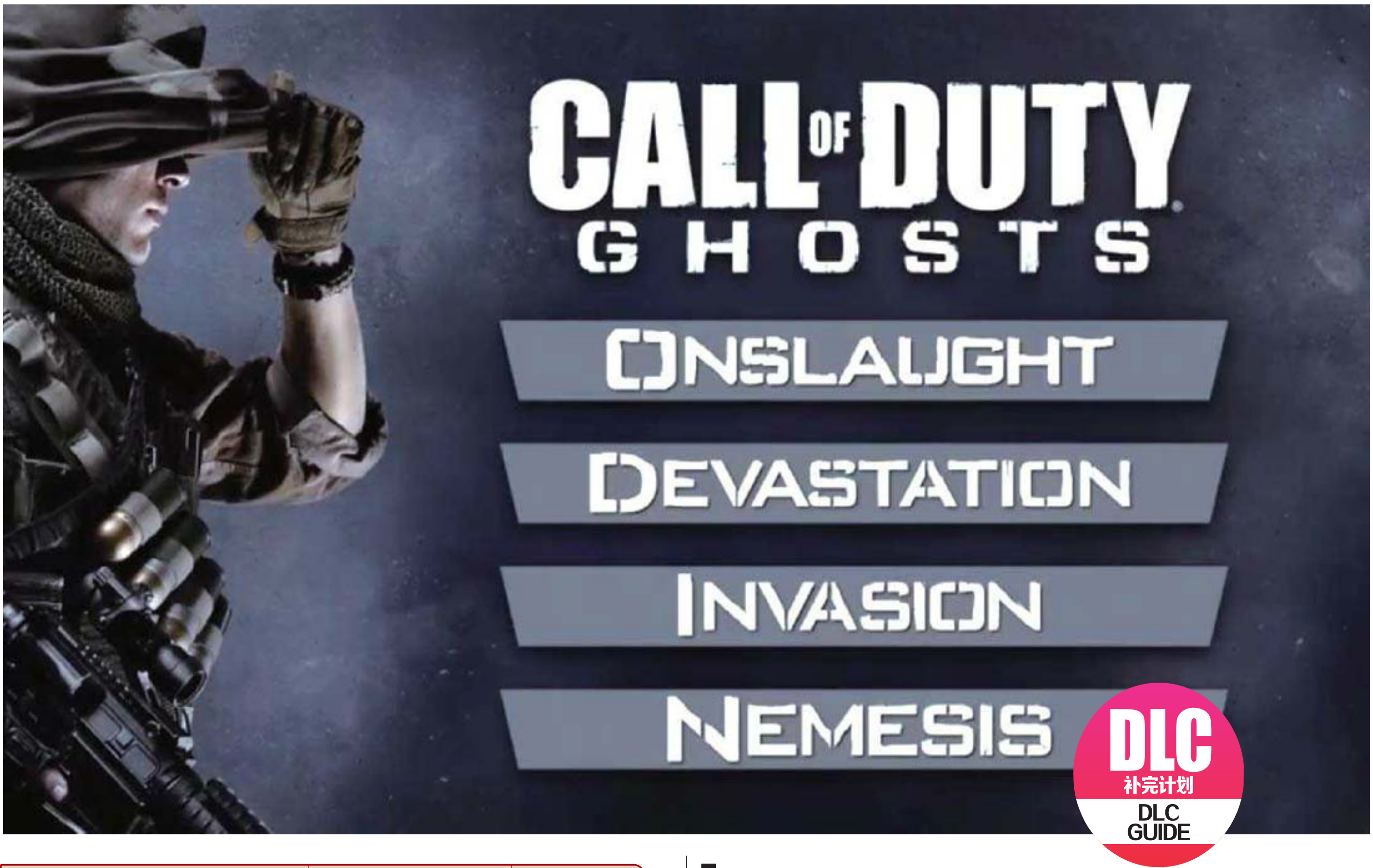
・建议近战的玩家熟悉背刺的方式以求迅速解决敌人，否则被敌人围攻的话下场非常可怕。

・在部分区域会有煤炭之像在，它会带来诅咒等异常状态，建议迅速将其解决。

・在打败烟之骑士前，最好留有4根“熔铁之楔”。

・在杀死全部的煤炭之像后，可以获取其真正的灵魂。





使命召唤 幽灵	Activision	主视角射击
多机种 Call of Duty:Ghosts		美版
2013年11月5日	本地1~2人，在线1~12/18人	对应年龄：17岁以上
PS3、PS4、X360、Xbox One、Wii U售价为59.99美元		

8月初，《使命召唤 幽灵》的最后一个DLC：Nemesis在Xbox平台登场。作为本作最后一个大型DLC，Nemesis一如既往地追加了4张多人联机用地图和1张灭绝地图。这回的灭绝地图也是整个灭绝模式的最后一章，不光是追加了新地图，对于整个游戏系统又有较大改进。9月初，这个DLC也在PS系平台推出，本期研究就为大家介绍灭绝模式最后的故事：Exodus。

系统解说

伴随着每次大型DLC的推出，本作都会对游戏进行大幅度的更新，其中也包括灭绝模式。从Nemesis推出至今，官方已经进行了两次大型更新，下面就让我们来看看更新的内容。

系统变动



1. 全新的牙齿获得方式。详见下文。
2. 全新的灭绝模式技能。详见下文。
3. 工程师强化。现在的工程师可以在维修钻头时用手枪开火，此外对所有陷阱免疫。
4. 再次调整Death Machine的强度。
5. 调整发动野性本能（FERAL INSTINCTS）技能的透视时的视觉效果。
6. 当玩家携带只用手枪的圣器时，不再出现“购买一种新武器”的坑爹挑战。
7. 修复各种BUG，以及调整地图平衡性。

新技能

Exodus为玩家带来多种新技能，其中有不少都是破坏平衡性级别的，用强力来形容都嫌不够！但是游戏平衡性并没有想象中那么容易被打破，因为这些技能的价格十分夸张，要想全部买下需要好几千颗牙，要是按过去的方法估计要刷到明年《使命召唤》新作推出才能凑齐。

More Cash

价值20颗牙，效果是开局时拥有额外的1000元。聊胜于无的技能。

Electric Knife

价值30颗牙，效果是匕首带电。电击可以让附近的异形陷入麻痹状态，但只对弱小的异形有效，而且发动一次后匕首需要4秒钟来充能。

Sniper Deadeye

价值40颗牙，效果是狙击枪的威力增加，而且用狙击枪打死敌人时获得的金钱增加。技能的效果十分显著，但由于灭绝模式中最难用的枪就是狙击枪，因此本技能实用性要打个大大的问号。





Pistol Ark Attachment

价值 125 颗牙，效果是将手枪升级后的 Muzzle Brake 配件（俗称大枪管）置换为上一个 DLC 里威风八面的 Ark 配件。只有在开启不能买枪的圣器时才能起到很大作用。

Class Upgrade Frequancy Boost

价值 200 颗牙，效果是职业技能（即用↑↑发动的大招）发动后的冷却时间变短。十分有用，但价格实在太高。

Vulture Extended Duration

价值 50 颗牙，效果是延长无人机（Vulture）的持续时间，在无人机 +4 后更会附加强力火箭弹。同样是十分强力的技能，而且消耗也可以接受，但无人机和很多挑战相性不好，如果只是想打全挑战的话还是建议放弃。

Master Scavenger

价值 200 颗牙，俗称搜刮大师。购买之后在战场上搜索道具时有可能获得 Ark 配件、能直接控制高级异形的飞刀、持续时间更长的信号弹以及大弹夹等等。可以说是游戏中第 3 强的技能。

Cryptid Slayer Ammo

价值 500 颗牙，效果是可以发放异形歼灭弹。这种子弹的效果混合了燃烧、震撼、穿甲、爆炸 4 种特殊子弹的效果，不用说自然是强力无比。如果玩家拥有长期配合的队伍，只需要一个人购买这个技能即可，其他人可以直接享受由他扔出来的弹药。这可以说是游戏中第 2 强的技能。

Arcing Stun Ammo

价值 50 颗牙，效果是震撼弹附加电属性。带电之后，震撼效果可以随着电传染到附近的敌人身上，而且弹药升级后还可以提高连续传染的次数。虽然价格不贵，但由于震撼弹的实用性排在穿甲弹和燃烧弹之后，所以这个技能的实用性也比较一般。

Double Class

价值 1000 颗牙。本作最后最强的技能，效果是可以同时开启两个职业，然后只要给一个职业加点即可享受双职业的特殊效果。可惜 1000 颗牙实在太夸张，大部分玩家都只能远远瞻仰它的存在喽！

刷牙

新技能很好很强大，但价格实在让人无语。不过显然设计者也并不是想让玩家在这一颗树上吊死，随着天价新技能的加入，牙齿入手也有了新方法。虽然用这些方法也不能立刻买齐全部技能，但至少比过去要靠谱多了。理论一局玩家最多可以获得近 60 颗牙！下面就让我们来看一下吧！

・当玩家赢得铜、银、金或白金评价时，可以获得3颗牙。一般来说只要打完地图就至少有铜评价。

・每干掉300个异形，可以获得1颗牙。数量可累计，不必在同一局内完成。

・一局内完成10个挑战，可获得2颗牙。

・一局内完成全部挑战，可在10挑战奖励的2颗牙基础上再获得4颗牙。

・以Hardcore难度完成地图，可获得3颗牙。

・队伍成员身上每带一个圣器，在完成地图后全员都可以获得1颗牙。

・在Exodus地图干掉最后的先祖，可以获得1颗牙。

・每转生一次，可获得1颗牙。

・每天的奖池里会更新1颗牙。只要在当天的任意地图游戏中完成一个区域就可以获得。

・帮助一个还没有完成该地图的玩家通关，可获得1颗牙。如果这样的玩家不止一个，那么有几个就能拿几颗。

从以上条件不难看出，奖励的最大头就是这一条：队伍成员身上每带一个圣器，在完成地图后全员都可以获得1颗牙。换而言之，如果队伍里的4个成员每人身上都带满十圣器，那么光是这一项就能提供玩家足足40颗牙！下面让我们来算一下：

・打过Exodus并干死最后的先祖，可以获得4颗牙。如果难度是Hardcore，那么就是7颗牙。

・4名成员全部携带十圣器，这样就是40颗牙。

・通关一次很容易打死300个异形，这样又有1颗牙。

・全挑战达成，可以获得6颗牙。

以上 4 项就有 54 颗牙，如果再算上有没通过关的玩家以及转生奖励，一局内拿近 60 颗牙不在话下！当然这只是理论数值，毕竟 4 个人开十圣器打 Hardcore 还是很疯狂的，不过这至少给了玩家挑战双职业的动力。



Exodus介绍

exodus 原本是一个专有名词，特指《圣经》中记载的古代以色列人出埃及，也就是著名的出埃及记，摩西十诫、分开红海都出自这里。不过随着时间的推移，这个词也经常出现在各种文化作品之中。本作的最后一个 DLC 名为 exodus，含义十分深刻。

新敌人：先祖

在 Exodus 中，此前出场过的敌人全部都会到齐，只有在 Mayday 中登场的蛤蟆怪缺席。而新敌人只有一种，那就是先祖。按游戏的设定，先祖是远古时期居住在地球上的高智慧生物，在日版中直接写成汉字的“古代人”。先祖的移动速度比较慢，攻击方式只有两种，一种是发射黑洞炮，另一种是用念力将玩家浮空并不断给予伤害。先祖的黑洞炮一般用来攻击



发电机，在没有可破坏物体时也会用来直接对人攻击，并具备一定的穿墙效果。黑洞炮的移动速度比较慢，此外还可以用盾牌来挡。比较有趣的是当盾牌放在背后时，如果反身背对黑洞炮也能无伤。

先祖称得上是游戏中最耐打的敌人，除了本身 HP 高之外，还有护盾保护。对付他最好的办法就是先用 NX-1 蓄力破甲，然后再集中射其头部。和其他敌人不同的是，先祖的 HP 是会直接显示在其身上的，当先祖恢复护盾的时候体力也会得到少许回复。

新武器：NX-1

在 Exodus 中增加了一种新武器：NX-1。玩家首先需要获得 NX-1 的图纸，然后用 3 个长条形红色工具箱里的配件将其组装出来。NX-1 是一种十分实用的武器，它不仅威力大、范围广，而且子弹无限。NX-1 的弹匣只有 10 发子弹，但子弹会随时间恢复，而且不用打光残弹就能直接恢复，十分给力。NX-1 还具有蓄力效果，方法是按住 LT/L1 键不放。蓄力会一次性耗光 10 发子弹，不过威力和范围也有极大提升。但需要注意的是只有在 10 发满弹的状态下才能蓄力。

在 Exodus 玩家如果要选择圣器的话，选择子弹减半的圣器是个不错的选择，原因就在于 NX-1 的存在。不过如果 NX-1 配合子弹减半的圣器的话，弹匣最大只能有 5 发子弹，但 5 发子弹全满时仍可蓄力。只是此时 NX-1 的回弹速度也会变为一半，所以就不要想着偷懒了。

NX-1 的用法和丧尸模式里人见人爱的电吹风神枪比较像，都是要轰击地面来造成伤害。不过 NX-1 的子弹轻飘飘、慢悠悠，打起来需要一些时间来适应。



地图规则

Exodus 这张地图可以说是和之前的 4 张灭绝地图完全不同。之前的 4 张地图大同小异，都是分为 3 ~ 4 个区域，每个区域分布着若干点，玩家可以自由决定同一区域内点的先后顺序。而 Exodus 相对开放，玩家的目的是开启所有的发电机，开门的顺序可以自由选择，路线的选择和变化远比之前的 4 张地图要多得多。严格来说，Exodus 的地图设计反而更像是丧尸模式的地图。

另外在 Exodus 中只要开门就会出现挑战，而开启所有的发电机并不需要打开所有门，这点也和丧尸模式比较像。因此，如果是旨在全挑战的玩家，为了降低全挑战的风险，开的门是越少越好。而旨在挑战高难度的玩家，如果发现升级点不够，也可以开启额外的门来赚取点数，十分灵活。当然，随着玩家开门和开发电机的次数增多，出现的敌人和遇到的挑战也会越来越难，这点也是必须考虑的问题。不过依然有相对而言比较简单的路线选择。



Exodus攻略

下面我们将介绍 Exodus 的打法。如上所述，Exodus 是一张自由度较高的图，下文介绍的办法经检验是已经过 Xbox 玩家检验后成功率最高的，这里也欢迎 PS3/PS4 玩家不拘一格，研究更好更有可行性的方法。

第一步：寻找NX-1

当玩家开始游戏后，会出现在一个广场上，这也是 Exodus 地图的核心，整个灭绝模式的最终决战地点，我们将玩家出场时所面对的方向记为北，将这个广场记为 A 点。

沿玩家的视线往北看，会看到一个大门，这就是我们应该开启的第一扇门。开启之后的挑战一定是“在指定圈内干掉 N 个敌人”，这次该挑战会中途换位，要略加注意。开门之后你会看出北方有可以进入的建筑物，我们将建筑物区域记为 C，门和建筑物之间的室外场景记为 B。B 场景东边的角落是一个重要的防守地点，在最后关卡能派上大用场。

等第一个门的倒计时结束后，B 区里面的铁门会打开，门后就有大家熟悉的工作台，上面就有 NX-1 的图纸。在工作台前面有一扇通往东边的门，这个门日后会来。

第二步，制作烟花

获得 NX-1 图纸后可以立刻开始着手制作，在目前的 ABC 三区内就已经有足够让 4 人做好枪的 12 份配件，在找配件的时候顺便把其他箱子也搜刮一下。做好 NX-1 之后回到广场 A，这回开启西边的门。门外的区域我们记作 D 区，在 D 区能找到放有烟花图纸的工作台。需要注意的是 D 区走到尽头是加油站，但此时一定不要先进加油站。因为本 DLC 初期有 BUG，如果太早进入加油站有可能出现最终决战无法触发的 BUG。当然当玩家看到这篇攻略时可能 BUG 已经修正了，不过还是小心为妙。获得烟花图纸之后立刻着手制作，此时至少能让一人做出烟花，而运气好的话能让两人做出烟花。烟花对完成挑战的辅助效果极大，不过不能和野生的信号弹共存。如果玩家想两个都保留，可以先拿上信号弹，让烟花保持在可以制作的状态但不制作，这样就完美了。

第三步：打通最后区域

如果想降低全挑战的难度，开的门是越少越好，接下来我们只需要开启最后一个门并打通最后一个必须来的区域。这扇门也就是之前提到的，在放有 NX-1 图纸的工作台前面的门。这个门一般会出现自爆怪相关的挑战，这时需要全员通缩门后的通道内，然后瞄着门外打，通过的几率还是很高的。门后的这个房屋场景我们记为场景 E，把 E 里的配件箱子搜一遍就可以回场景 C 了。





第四步：开启发电机

在 Exodus 中一共有 6 个发电机需要开启，分别分布于 C（两个）、D（两个）、E（两个）。推荐先成的顺序是先 C 后 E 再 D，这是无数次实践证明的最佳顺序。C 区的两个发电机，推荐先开外面的，再开最里面的。这两个区域有可能出现自爆怪无伤的坑爹挑战，不过全员退缩里面的话还是有几率完成的。第二个开最里面的发电机时，在窗户外会出现先祖一只，对于这只先祖可以不去攻击，不过他会不断用黑洞炮攻击发电机，或者直接让我方队员浮空。这时就要用到前面提到的盾牌挡球大法，特别是神技背后挡，成就感满点。发电机确保成功后，先祖会自行离开，不要管他。

之后再去 E 区。E 区的两个发电机是本 DLC 最难的两个战点，特别是如果遇到全员趴着杀敌之类的坑爹挑战时。幸好这两个点不会出现自爆怪这种坑爹挑战，只是战斗压力大。如果有烟花的话不要忘记用，注意烟花要扔到远离发电机的位置。两个点中又属一楼的点最难，因为地形分两层，如果有人在上层死掉时很难救援。这里要提醒一下，医疗兵开“大保健”救人时要从二楼发动，先救楼上的人，再落下来救楼下的。

最后是 D 区的加油站。这里同样有两个点，不过难度很低。原因是这里能开启特斯拉机关，就连天上飞的 BOOMER 都能秒杀，实在没难度。这里同样有一只先祖，不过由于地形的关系，只要站在二楼他是很难攻击到你的。可以从容等挑战和发电机全部完成后再将其消灭，之后基本上能以全员 6000 的完美状态迎接最终决战。

第五步：最终决战

开完全部发电机后回到广场 A 就可以触发最后的剧情。这个阶段玩家要挑战 3 个先后出现的先祖，他们会在左侧的槽蓄到一定程度时出现。当槽涨到最大时画面上会出现提示，之后只要来到广场中央所有人长按 X/□键，即可通关。槽的积蓄就是杀敌，如果一段时间内杀敌过少的话甚至可能出现倒退。但随着先祖的逐渐现身，敌人只会越来越多，就算出现一时倒退，最终肯定还是能蓄满槽。特别是在战斗的最终阶段，大批蓝犀牛出现时，槽想不涨都不行。

最终决战的 3 个先组出现时，会各出现一个挑战，这也是本 DLC 最后的 3 个挑战。这 3 个挑战只有 3 种变化，不过出现的顺序是随机的。这 3 个挑战分别是：一定时间内速杀先祖、累计对先祖造成一定伤害、一定时间内先祖未能对我方造成伤害。最理想的顺序是速杀、伤害和无伤。在最终决战中，推荐大家去前文中提到的 B 区东边的角落里防守，这里先祖是不会贸然过来的，因此只要安心杀敌即可。不过 B 区大门一开始不会开，因此如果第一个挑战是无伤的话就略显麻烦，对策是跑对角，总之要和先祖隔墙相望，这样他攻击到你的可能性就低了很多。

伤害挑战比较麻烦，因为挑战要求的伤害值已经超过了先祖的 HP 上限，所以我们只能靠手枪点头来慢慢削血，然后等先祖回复护甲，这样先祖的 HP 也会得到少量恢复。利用这一点才能完成挑战的要求。因此该挑战出现得越晚就越麻烦，因为周围的敌人更强。至于速杀反而是最简单的，而且玩家可以在之前的挑战完成后故意留下一个血不多的先祖，等速杀挑战开始后迅速将其秒掉就算完成挑战了。如果玩家不在意挑战的话，只要等门一开直接去 B 区防守就可以了，剩下的只是时间问题。

成就/奖杯

Nemesis 追加了 10 个成就 / 奖杯，其中 X360/Xbox One 版更是籍此成为了又一个 2000 点成就的游戏。总的来说本 DLC 的难度不算太大，当然前提还是要有靠谱的机友。

成就/奖杯列表

名称	解除条件
Mass Exodus	在Regular或Hardcore难度干掉最后的先祖。
Unstoppable	在Regular或Hardcore难度以装备至少1个圣器的状态干掉最后的先祖
Nemesis Completionist	在Regular或Hardcore难度完成全部挑战并干掉最后的先祖
The Final Chapter	在Exodus地图中找到全部7个文件
Postmaster	在Regular或Hardcore难度开启全部的发电机
Eggstra Nemesis!	在Nemesis的4张多人联机地图中打齐彩蛋（公开对战限定）
Timing is Everything	在Regular或Hardcore难度，在10秒内干掉最后的3个先祖（从打死第一个先祖开始算起）
Always Hard	在Hardcore难度以装备至少1个圣器的状态干掉最后的先祖
Hat Trick	在Regular或Hardcore难度用NX-1一枪打死3个异形
You Wish	在Regular或Hardcore难度用Hypno Knife命中一个先祖

重难点成就

The Final Chapter、Eggstra Nemesis!

关于这两个内容，玩家可以关注新浪微博 @UCG 视频组，上面会发布视频。

Timing is Everything

听起来似乎很难，其实不然。只要留着 3 个先祖不杀，最后阶段大家一起按键启动，就可以同时秒杀所有敌人，成就 / 奖杯轻松入手。推荐玩家在挑战 Hardcore 难度时再来尝试，因为 Hardcore 难度要想正面干死先祖比较难，正好去 B 区龟缩防守，最后按按键就可以过关了。

Always Hard

本 DLC 最难成就。Hardcore 难度除了敌人的攻击力更高之外，更要命的是只有完成挑战才能获得技能点。推荐大家携带子弹减半或移动变慢的圣器，可以将负面影响降到最低。另外强烈推荐大家购买初始增加 1 个技能点的技能，多这一点在 Hardcore 难度下十分有用。

You Wish

用 Hypno Knife 其实并不能控制先祖，所以这个成就 / 奖杯的名字叫 You Wish。由于先祖靠近玩家后会长时间静止，只要能找到匕首，飞中他是一件相当简单的事情。而且无需破甲，直接扔就可以了。



成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文：纱迦

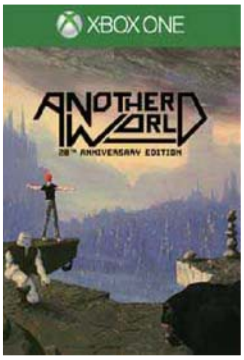
进入9月，Xbox One就开始陆续在亚洲范围内上市，其中也包括咱们中国大陆。毫无疑问，除了东京游戏展，Xbox One就是9月的最大焦点。为了迎接这个令人欢欣鼓舞的时刻，成就奖杯堂本期推出特别节目，点评Xbox One目前已推出的成就神作，其中不乏素质极高的优秀作品。另外Xbox One可以通过更改主机区域来访问不同国家和地区的卖场，因此就算你只有港服号，也可以购买任意服的内容。本文提到的游戏都可以在美服下载。注：各项评分最低为1★，最高为5★。



Xbox One十大成就神作

1 另一个世界 20周年纪念版
Another World: 20th Anniversary Edition

难度：★☆☆☆☆
素质：★☆☆☆☆
耗时：20分钟～3小时



本作是1991年由法国人制作的游戏，乃一代名作。不过以23年后的眼光来看，游戏可以说是相当原始。虽然是个动作游戏，但手感一塌糊涂，远不如FC上的众多日本名作。言归正传，本作堪称成就神作中的神作，基本上只要通关再选关补点儿成就，1000点就到手了。游戏流程很短，20分钟即可结束战斗。但如果你没有玩过原作，肯定会被那原始无比的操作给恶心到，因此还是需要3个小时左右。推荐下载一个通关攻略视频照着打，可节省不少时间。

2 光之子
Child of Light

难度：★★☆☆☆
素质：★★★★★
耗时：8～12小时



今年评价最高的下载游戏之一，相信有机器的朋友早就已经全成就了。从耗时来看《光之子》不算很神的作品，但游戏素质超高，而且玩法比较少见，所以还是值得一推再推。作为一款角色扮演游戏，游戏需要一定程度的攻略，不然一些限时发生的支线和收集就会错过，这也是全成就难度给了两星的原因。不过游戏和Uplay的捆绑有些问题，Xbox One比较常见的100% LOCKED成就BUG在这个游戏身上特别容易发生。当然BUG的解决只是时间问题，不用担心。

3 对照物
Contrast

难度：★★☆☆☆
素质：★★★☆☆
耗时：2～6小时



去年比较火的游戏，今年才姗姗来迟到Xbox One平台。游戏采用强烈的光影效果来设计谜题，动作成分很少，解谜是游戏的主轴。因此玩家如果是玩过一遍，或者找齐各种攻略的话，通关只需要很短的时间。游戏全成就的要求就是通关和全收集，另外特定关卡也分布着一些特殊成就，事先做好功课就可以避免错过。游戏素质还算不错，谜题本身有一定难度，同样是很值得向玩家推荐的一款作品。推荐和X360版一起打，这样效果更佳。

4 疯狂摩托
LocoCycle

难度：★★☆☆☆
素质：★★★☆☆
耗时：6～8小时



本作是由X360玩家熟悉的Twisted Pixel开发的下载游戏。本作继承了该公司一贯的恶搞风格，游戏的主人公被一辆有生命的摩托车附体，时时刻刻被拖着前进，堪称史上首款赛人游戏。游戏的画面不咋的，但玩法十分有趣，你可以在游戏中找到目前市面上几乎所有的主流游戏类型。游戏本身难度不高，全成就只要求通关和购买全部物品，最后补一些技巧型成就即可。而当玩家能力提升之后，这都不是事儿。本作同样是不为成就也值得推荐的精品。

5 麦克斯 兄弟魔咒
Max: The Curse of Brotherhood

难度： ★★☆☆☆
素质： ★★★★☆
耗时： 6～8小时



本作曾作为首款Xbox One免费游戏推出，相信大家已经对其十分熟悉了。游戏风格清新，解谜有趣，称得上是下载游戏中的精品。成就方面同样要求不高，以全收集和技巧型成就为主，错过的成就可以选关来弥补。值得一提的是游戏的收集要素，它一般都出现在一些需要玩家动脑筋的位置，而不想其他游戏那样完全是凑数的。好玩又好拿，这样的神作可不多见。本作同样有X360版，即使来上两遍也丝毫不觉得厌烦！



6 谋杀 灵魂嫌疑犯
Murdered: Soul Suspect

难度： ★★☆☆☆
素质： ★★★☆☆
耗时： 4～8小时



由Square Enix代理发行的推理解谜游戏，讲述私家侦探罗南死后化为鬼魂破案的故事。游戏本身的难度不高，推理方面不存在失败的可能，玩家排列组合之后都可以推出答案。游戏的全成就要求十分简单，通关、全收集外加少数几个支线。但游戏最大的难题在于收集，收集要素总共多达242个，加上游戏没有地图和提示，必须参照视频攻略才有可能找齐。本作另有X360版，不过锁区，条件允许的话10小时内即可2000点双修。(笑)

7 谋杀 60秒射手
Sixty Second Shooter Prime

难度： ★★★☆☆
素质： ★☆☆☆☆
耗时： 40分钟以上



这是一个类似于《几何战争》的右摇杆射击游戏，分为两个模式，另有玩家等级设定，总的来说玩的东西不多。游戏的全成就耗时最短只需40分钟，但难度很高。如果是从未接触过这个类型的玩家，可能需要5个小时甚至更多时间来反复练习，因此没有射击游戏天赋的玩家最好不要尝试。但本作的全成就难度远低于《几何战争》，正常人通过练习肯定能全成就。不过由于是标准的成就神作，故只推荐给重度成就犯。

8 男儿当自强
Stick it to the Man

难度： ★☆☆☆☆
素质： ★★☆☆☆
耗时： 2小时



在本文提及的游戏中，本作是最晚发售的一款。游戏采用上世纪90年代漫画风格的画面风格，是一款解谜游戏。游戏中有超过100个的角色登场，不过实际游戏打起来很简单，就是对话送礼就可以搞定全部，因此只要两个小时就能轻松达成全成就。老实说游戏本身的素质还是可以的，但由于语言关系，估计乐意尝试的人都是成就犯，这里也就不多说啦！

9 超时空战队
Super Time Force

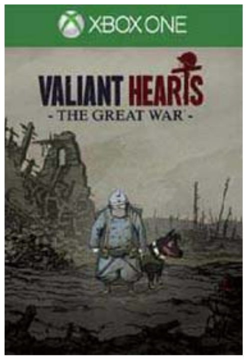
难度： ★★☆☆☆
素质： ★★★★★
耗时： 6～8小时



本作是今年评价最高的独立游戏之一，而且是Xbox平台独占。游戏采用FC《魂斗罗》玩法，画面采用复古2D点阵风格。本作最大的特点正如其名，玩家可以利用时间倒退功能随时回到关卡的任意一个位置重新来过，在面对强大的BOSS时，这更是过关的必须手段。玩家需要穿越6个不同的时空，和16位各具特色的同伴配合作战。游戏的关卡短，又能任意回溯，因此难度并不高。收集要素虽然不少，但都有明显提示，不借助攻略也可以轻松搞定。

10 勇敢的心 世界大战
Valiant Hearts: The Great War

难度： ★★☆☆☆
素质： ★★★★★
耗时： 6～8小时



和《光之子》齐名的Ubiart双璧之一。游戏以第一次世界大战为背景，讲述了战火中四人一狗的感人故事。游戏采用2D横卷轴玩法，解谜和动作要素结合得相当好。游戏的成就设置也很简单，收集稍加注意就不会错过。全游戏最难的成就是最终关的迷你游戏全部正确完成，但也可以通过自杀的方法来回避错误，因此全成就不是问题。本作同样也有X360版，而且游戏没有《光之子》那样的成就BUG，玩家可放心游玩。



3DS应援团



网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

8月29日的任天堂直面会以3DS为主角，这也是岩田聪病后主持的首场直面会。会中可以看到他还不能站着主持，而且明显也瘦削了许多。即便这样，这场直面会还是给了我们两个始料不及的新产品:N3DS和N3DS LL。本期就为各位简单介绍一下两种型号的变动点。

而持续数月的“买机器送游戏”活动，显然就是为了在推出新型号前清理库存的举动了。除了立体显示方面跟现行版有明显的区别之外，新型号在CPU、内存等硬件方面都有提升，两者运行目前的游戏是否会有差距还有待验证。各位可以等待我们之后的评测再决定是否入手。

当前固件版本：8.1.0-19x（x对应地区版本）

《妖怪手表2 元祖·本家》更新补丁

《妖怪手表2》拥有极高的人气，Level-5自然也不会怠慢。在近期Level-5为《妖怪手表2 元祖·本家》更新了补丁，更新后的版本为Ver1.3。版本更新内容如下：

- 在网络的随机对战中，即使对手的通信数据被切断，也能够战斗到最后。
- 在网络随机对战中，无论胜负，战斗到最后可以获得KP点数。利用KP点数到指定网站可以兑换特定的道具。
- 可以自由选择“最新版本对手对战”或“旧版本对手对战”。但只有进行“最新版本对手对战”才可以获得KP点数。
- 持有“ひとまかせ”的妖怪，在装备“闪光魂”之后，先制攻击变成1次。
- 各妖怪的专用装备在装备到专用妖怪时的错误已被修正。
- 修正其它一些小错误，提高了游戏的稳定性。



《最终幻想 冒险者》初回特典公布





Square Enix的“《最终幻想》系列”外传作品《最终幻想 冒险者》将于2014年12月18日发售，实体版价格为5800日元＋税，数字版为4500日元＋税。游戏的魅力在于选择各种职业，与朋友们一起组队挑战强大的召唤兽。游戏的初回购买特典将会赠送关卡的下载码。攻略这个关卡之后可以获得以《最终幻想Ⅲ》的洋葱骑士为主题的武器和防具，一共有4件，装备起来非常帅气，有条件入手的玩家可不要错过！除此之外，SE在其官方商城会发售“e-STORE数量限定版”，这个限定版拥有全新的包装，内含由天野喜孝描绘的本体贴纸、开发秘闻CD、原画集以及一个皮质包。这个限定套装为13000日元＋税，入手难度比较高。

日本亚马逊贩卖任天堂下载游戏



在近期日本亚马逊和任天堂eShop开始合作，今后部分Wii U和3DS的软件下载版可以直接在日本亚马逊以优惠价进行下载。日本亚马逊为此设立了专属的页面和入口，同时还设立专门的新手教程，即使是对数字下载版不清楚的玩家，也可以通过教程一步步熟悉。截至8月27日，已经有超过117款游戏可以通过日本亚马逊下载。亚马逊在日本电商界有着巨大的影响力，此番合作，对于任天堂产品的销售有着不容忽视的作用。虽然eShop的游戏没有全部搬上亚马逊，但是需要购买下载版的玩家也不妨考虑一下，或许可以省下一笔费用哦。

《战国无双 编年史3》限定版



Koei Tecmo在近期宣布3DS和PSV跨平台作品《战国无双 编年史3》的发售日为12月4日，其中3DS版为5800日元＋税，下载版为5143日元＋税。除此之外还公布了一款限定版。这款限定版除包含有游戏的本体之外，还有特制的角色画册、原创CD集、角色声音剧本以及特制的角色卡片（15张）。限定版的价格为8800日元＋税，折合人民币约510元。感兴趣的玩家可以提前到商家处预定！

新版本3DS解析

任天堂在8月29日的直面会上公布了3DS的新机种“New 3DS”(N3DS)和“New 3DS LL”(N3DS LL),其中N3DS将发行白色和黑色版本,N3DS LL将发行金属蓝和金属黑版本。N3DS的定价为16000日元,约合人民币928元。N3DS LL为18800日元,约合人民币1060元,均在2014年10月11日发售。相比于旧版定价,N3DS售价只提高了1714日元,而N3DS LL也只高出800日元。

虽说一般的游戏机平台会保持统一性,但任天堂还是为新型号升级了机能。N3DS屏幕是老版本的1.2倍(上屏幕3.88英寸/下屏幕3.33英寸),按键采用了SFC的颜色配置,并增加更换上下外壳的功能。而N3DS LL的屏幕尺寸与旧版本没有变化。作为两个新机型的共同要素,在右侧按键区域新增了“C摇杆”,充当右摇杆使用,在原来的L/R键旁边,还搭载了“ZR”和“ZL”按键,让新机型有了更加丰富的操作体验。此外,音量滑块、SELECT、START键、触控笔、电源键、游戏卡带插槽的位置都有变更,而无线开关的实体滑块则被取消,改为在系统中开关。整体上操作的布局设计更加合理,以往误触音量键等问题应该会有较大的改善。

在机器功能上,N3DS和N3DS LL都得到了进化,下屏幕区域搭载有NFC芯片,可以读取和使用Suica充值卡以及amiibo周边等NFC设备。CPU也得到了强化,切换软件的流畅性和下载速度都得到了提升。由于CPU性能提升,今后会有针对N3DS和N3DS LL的软件。在本次发布会上,任天堂就为新机型推出专属软件:从Wii移植而来的游戏《异度之刃》。同时N3DS和N3DS LL还加入了屏幕亮度自动调节功能,这为延长机器的续航时间提供了保证。实际上这两台机器都有不同程度的续航提升,其中3DS的续航从3~5个小时提升到N3DS的3.5~6个小时,3DS LL的续航从3.5~6.5个小时提升到N3DS LL的3.5~7个小时。另外机器内的内置储存卡改为更小的microSD,插槽位置被更改到背部,需要拆开之后才能更换。而且通过无线连接,可以和PC之间交换传输数据,不必再靠读卡器。内置的浏览器支持HTML5视频,在便利程度上会有大幅度的提升。

不过说起最大的进化,在于3DS的卖点“裸眼立体显示”上。在旧版的3DS上开启立体显示时,会有可视角度过小的问题存在。玩家只有从正面准确地找到显示的点才能较好地看清3D内容,否则会出现模糊的情况,而任天堂如今找到了补救的办法。在新机型上,主机会通过上屏的摄像头和红外摄像头侦测人脸位置,从而依据左右眼的位置调整左右两边图像的角度,因此无论从哪个角度上看都能看到优秀的立体显示效果。

根据已经上手的国外媒体体验报告,上屏幕的可视角度比以前广阔许多,3D防抖效果极其优秀,即使大幅度晃动机器,立体画面也依然稳定。因此可以将3D功能完全打开,不必担心模糊造成的晕眩或者疲劳等副作用。比起以往的3DS显示机能简直是有天壤之别,也可以说是3DS真正应有的形态。不过在评测中也提到,在上下大幅倾斜画面时,以及被同时识别两人以上的情况下,立体画面还是会变模糊,但是对正常游戏不会造成太大的影响。

与N3DS同时发售的还有专用的更换彩壳,根据材质和图案的不同,价格为1000~3000日元(约合人民币58~180元),N3DS的直立式充电座有三种颜色可以选择,每款需要1000日元(约合人民币58元),N3DS LL仅有黑色版,价格稍高一些,为1200日元(约合人民币70元)。可以看出,两台新机器的内在规格和外观设计都比较统一,但针对的人群更加分明。考虑到未来专用游戏的出现,相信3DS玩家都会有冲动购买吧!









eShop下载推荐

2048
2048

●推荐玩家:喜爱休闲游戏的玩家、喜爱数字消除游戏的玩家

售价:300日元
推荐度:★★★

说起《2048》,相信许多玩家都接触过吧。这款在手机上大红大热的作品,如今也正式登陆3DS平台。游戏的玩法非常简单,玩家需要让相同的数字融合成为更大的数字,在此基础上挑战更多的分数。像是“1024”、“2048”、“4096”等,玩家需要按照目标来达成相关的数字。游戏的基本操作界面在下屏幕,而上屏幕有着设计精巧的UI,直观地显示各个数字的排列、目标和分数等。除此之外,游戏还有统计和实绩功能,玩家可以对此进行挑战,这也增加了游戏的耐玩性!





怪物自定义
カスタムモンスターズ

●推荐玩家:喜爱塔防游戏的玩家、喜爱益智游戏的玩家

售价:800日元
推荐度:★★★

这款游戏在设计上颇似《植物大战僵尸》,右边会源源不断地出现怪物,玩家需要在最左边的大门被破坏前将怪物击杀。要想阻止这些怪物,玩家可以使用怪物卡片召唤我方的怪物,除了一般的怪物之外,当玩家的游戏进程到了一定程度之后,还能获得怪物进化的卡片,让怪物进化到更加强大的状态。除此之外还能利用游戏的地形,让战场情况更加倾向于玩家这方。在一定时间之后,玩家还能使用强力的全体魔法,这对后方的支援具有很大作用,但次数有限,需要谨慎使用。游戏的素质颇高,如果玩家厌倦了《植物大战僵尸》的重复性,不妨来试试这款游戏。







PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报 PSN商城热点推荐

随着次世代主机在玩家群中的拥有率不断上升，各大厂商也逐渐将工作的重心转移到次世代平台上。目前索尼的第一方家用机游戏基本都是以PS3、PS4双平台推出，一方面借助次世代机能玩家可以获得最好的游戏体验，另一方面PS3扎实的用户群也能确保让更多的玩家享受游戏的快乐。这种互利双赢的措施能够最大程度地确保厂商与玩家的利益合理化，何乐而不为呢。

《魔界战记5》世界观公开

PS4

预定于2015年春季发售的PS4独占作品《魔界战记5》日前公布了游戏世界观的大致轮廓。故事讲述了穷凶极恶的魔帝“虚空黑暗”，凭借自身强大无比的力量肆意侵略魔界，并将这些区域管辖收入自己的魔下。虚空暗黑嚣张跋扈的另一个原因就是他统领着一支名为“失落”的军团，传闻内部成员数量高达100亿之多。碍于其强大的实力，魔界中的黎民百姓只能在大魔王的淫威下忍气吞声地苟活着。不过俗话说的好，哪里有压迫哪里就有反抗。辽阔的魔界土地上自然少不了为了正义与自由奋起反抗的勇士们，他们由于看不惯虚空黑暗的做法而选择了战斗，从而活跃在魔界的舞台之上。“《魔界战记》系列”一直以超高的攻击力数值为特点，本作当然也不例外，随随便便就能输出几千万甚至上亿的伤害值。游戏初回限定版特典包含了两名角色兔莉雅与黄色普利尼的粘土手办、剧情设定集、原声CD以及特殊的包装收纳盒，预约特典则是兔女郎的换装DLC。



《邪恶深处》中文版 PS系主机限时独占

PS3 PS4

即将于10月15日发售的动作冒险类游戏《邪恶深处》受到了不少玩家的追捧。除了看重制作人三上真司的金字招牌外，更多的还是因为从目前的消息及试玩评测来看，游戏的整体素质颇高。官方在宣传上也是不遗余力，充满恐怖与血腥元素的本作恰有和《生化危机》系列”一较高下的势头。本作的繁体中文版也在SCEJA以及Zenimax Asia的合作下顺利开发，英文原声辅以中文字幕能够让国内的玩家更好地体验游戏的魅力。本作还将提供游戏原声带作为预约特典，首批购买的玩家还能获得特典下载包，热爱恐怖游戏的玩家不要错过了。



气势十足的原声大碟。

初会特典提供的“绝处逢生包”下载内容包括：

1. 医疗包
2. 双管霰弹枪
3. 燃烧弩箭
4. 剧毒弩箭
5. 绿色凝胶

《光明之响》中文版同步发售

PS3





SEGA不久前正式宣布《光明》系列”最新作《光明之响》的官方中文版将于今年的12月11日与日文版同步发售，而本作的限定版将收录主角之一“雾香”的人物手办。模型的比例为1：7，身着泳装的雾香十分乖巧可爱，不愧是由日本知名画师Tony亲自操刀描绘而成。同时这套泳装也将随游戏附送，玩家可以在游戏中看到以泳装姿态亮相的雾香。本作的初回特典则是三名角色的偶像装扮，看来这次的换装元素又会让玩家们痛并快乐着吧。

PS4 固件 2.0 新特性情报

PS4

此前在德国举行的科隆游戏展上，索尼公布了 PS4 固件 2.0 的不少吸引眼球的新功能。以“分享游戏”为主题的革新意味着玩家可以在没有购买游戏的情况下，通过 PSN 的联机在线功能玩到好友机器中的游戏，从目前的消息来看，没有购买游戏的一方只能玩到该游戏的联机模式。只要玩家在玩游戏的过程中邀请好友上线便能共同玩耍，比如你买了一款第一人称射击游戏，被邀请的好友就能在网战中与你一同并肩作战。

而且这个分享功能不止这么简单，玩家在游戏的过程中遇到卡关等困难的时候，可以第一时间求助线上的好友帮你突出重围。就像是朋友在身旁接过你手中的手柄继续进行游戏一样，此时屏幕的显示内容则会变成线上好友操控游戏的画面。更新到 2.0 的 PS4 用户终于可以将记录下来的视频分享到 YouTube 上了，虽然对国内玩家而言用处并不大，但不可否认的是 PS4 系统正在逐步完善。索尼在前些天自家的发布会还公布了一条好消息，升级到 2.0之后玩家终于能够定制PS4的系统主题了。通过下载主题软件后，玩家可以调节默认背景以及改变应用图标。之前 Xbox One 有一个被玩家们夸耀的功能，当主机在睡眠状态下重启后能够直接返回之前的游戏状态。而索尼也承诺过会在 PS4 主机上实现该功能，虽然没有明确具体日期，但官方宣称会在接下来的几个月内逐步公开有关 2.0 系统的消息，没准这项功能就包含在其中。只不过目前最新的系统刚推送到 1.76，改进的地方也只是提高了部分程序的稳定性，看来想要体验固件 2.0 的玩家还要耐心地等上些日子。





《真・三国无双 Online Z》PS4 版年内推出

PS4

KOEI TECMO 近日公布了有关《真・三国无双 Online Z》的消息。本作是目前在日本运营的线上动作游戏，移植到 PS4 平台后，借助主机强劲的性能，整体画面素质会有较大改进。同时配合 PS4 的分享功能，玩家可以实现同步转播等有趣的游戏体验。本作是以“《真・三国无双》系列”为蓝本进行制作的，最早在 2006 年便正式运营,起初的名字为《真・三国无双 BB》。拓展到海外市场后，游戏经历过几次比较重大的革新，并在 2013 年正式更名为《真・三国无双 Online Z》。此前运营的平台为 PC 与 PS3，游戏采取了本体免费的内购模式，和大部分的网游运营模式相同，PS4 版将在年内正式上架。



重温经典——PS3 版《热血进行曲 运动大会》

PS3

经历过 FC 时期的玩家一定不会对“《热血》系列”感到陌生，搞笑的人物表情配合夸张的招式乐趣十足。游戏的种类更是涉足了众多的体育项目，加上本身就是能够多人同乐的游戏，童年时经常能看到小伙伴们为了胜利互相恶搞的情景，这些都曾带给玩家们无数美好的回忆。而作为“《热血硬派》系列”之一的经典名作《热血进行曲 运动大会》也将在今年冬天登录 PS3 平台。充满萌点的 Q 版角色们再一次出现在运动会的赛场上，让玩家们可以重温十四年前的经典。



■FC时期原版画面。



■PS3重制版。

PS+ 九月免费游戏

PSN



新一轮的 PS+ 免费游戏已经上架了，其中最吸引玩家眼球的应该是 PS4 版的《花》了。作为陈星汉三部曲中的第二款作品，简约清新的风格是其最大的特点。游戏以一朵花的视角为玩家们展示了忙碌生活中的另一个世界。登录 PS4 平台后，游戏将以 1080P/60fps 的稳定画面再次将那个童话般绚丽多彩的舞台呈现给玩家。还没有体验过本作的玩家可要抓紧时间行动了。

另一款 PS4 游戏《Velocity 2X》则是一款平台射击游戏，玩家要操控金发碧眼的女主角在充满未来感的空间内与敌人作战。游戏将普通的 2D 射击游戏与角色扮演类游戏的要素相结合，并搭配了平台解谜等元素。场景的关卡设计虽然简洁，但是激烈的枪战依然能带给玩家强烈的爽快感。PS3 平台上的《城堡破坏者》也是不错的休闲佳作，推荐给喜欢多人同乐的玩家们。

以下游戏的优惠时间为：2014年9月4日至2014年10月1日

PS4新增免费游戏：
《花》制品版(英文版)
《Velocity 2X》制品版(英文版)

PS3新增免费游戏：
《花》制品版(英文版)
《HOARD》制品版(英文版)
《ToeJam & Earl》制品版(英文版)
《城堡毁灭者》制品版(中英韩文版)
《格斗之蛇》制品版(英文版)



■《Velocity 2X》画面色彩十分鲜艳。



■《城堡毁灭者》四人同屏作战乐趣十足。

XBOX STYLE



Xbox One 已于 9 月 4 日在日本上市，目前销量还未公布，不过从各方面的回馈来看应该不会高。这也是预料之中的事情，毕竟 PS4 已经作出了先行尝试。让我们把目光转回国内，如今京东等网店的首批 Xbox One 已经被一抢而空，第二批现已上架。虽然销量无法预估，但超越当年的国行 PS2 那简直是一定的。Xbox One 已经在历史上写下了重重的一笔。

给力！Xbox One 九月更新简介



Xbox One 九月更新现已推送，这次的更新力度很大，提供了众多给力功能。本次更新最大的一点莫过于添加了对 9 月即将上市的 29 个国家地区的区域支持，其中也包括港台地区。下面就让我们来了解一下本次更新的给力内容！

·派对：加入派对主持人设定，主持人可以把派对设置为仅限邀请，或是踢走派对成员；静音、加入、邀请等功能变得更加简捷；可以查看派对成员当前的详细动态；调整派对 APP 的架构

·媒体播放：可以播放 USB 设备中的媒体文件，支持比 X360 更多的视频格式。未来 Xbox One 将支持 DLNA 网络，年内还将支持 MKV 格式。

·Smartglass：可以用 Smartglass 执行录像功能，最大 30 秒；可以在好友动态中发布和回复；设定档可加入个人活动推送；调整短讯记录为对话方式。

·语音和视频：Xbox One 如今可以启动后直接进入电视界面；Xbox On 开机语音指令新增大洋洲、加拿大（法语）、意大利、西班牙、墨西哥；One Guide 支持区域新增巴西、墨西哥、奥地利、爱尔兰。

·系统：Upload 中可以选择批量删除游戏录像；使用 OneDrive 时玩家可将高清头像上传；设置中新增周边设备的子菜单，网络选项中能显示网络流量使用记录；支持更多国家地区的语言和卖场。

在九月更新刚刚结束之时，玩家还不能选择中文，但之后中文系统悄然解锁，同时港台服的卖场也正式开张。如此一来，N 多大作的中文版也自动解锁。虽然这是我们一年多来一直盼望的东西，但真正变为现实后总觉得有些虚幻。（笑）

厚道！消费记录全球统一

在更新了中文系统之后，玩家发现了 Xbox One 卖场的一大特色，那就是消费记录全球统一。事情的经过是这样的：在更新了中文系统之后，有玩家打开了自己在美服买过的《古墓丽影 终极版》，结果发现游戏没有中文。然后当他将卖场切换到香港之后，在游戏和应用程序中看到可安装《古墓丽影 终极版》的提示，而打开卖场时显示这个项目已经购买过了。事实上该玩家之前是在美服购买的，但由于消费记录全球统一，港服同样算成是买过的。把港服的《古墓丽影 终极版》下回来之后，游戏里是自带中文的，这时机器上就有两个《古墓丽影 终极版》，成就和存档都是共通的。

之后我们测试了很多内容，既有游戏又有 DLC，确定了这一规则的存在。不得不说这一点实在是太厚道了，以后玩家遇到港版或中文版后行的情况时，完全不用久等，直接去发售最早的服购买即可。等港版和中文版出了，就可以免费再下一遍。不过需要注意的是，这个办法仅限于数字版，光盘版是不行的。另外也有可能会有极个别游戏的消费记录会分开。例如马上就要推出的《无双大蛇 2 终极版》，现已判明是目前惟一一个多国家地区版本成就分开的游戏（日本版和其他国家地区版分开，此外《地铁合集》的光盘版和数字版也分开）。如果这一规则对这个游戏也成立，那就代表着以后玩家就不用像 X360 时代那样，想多打几个版本就要多买几套了。这么好的事情究竟是否会发生，请关注我们的后续报道。

福利！金会员九月免费游戏公布

Xbox LIVE 金会员九月免费游戏现已公布，X360 游戏是《摩纳哥 你的就是我的》、《光环 致远星》，Xbox One 游戏是上期就免费的《猩红飞龙》以及大受好评的《超时空战队》。

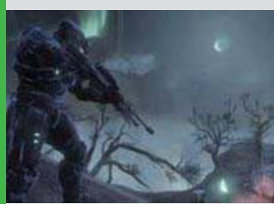
摩纳哥 你的就是我的

这是一款点阵像素风格的暴力游戏，采用俯视角，强调团队合作。游戏的玩法令人想起《GTA》最初的版本，内容也比较接近。4 个玩家协力配合去完成一桩桩大案。游戏中的不同角色拥有不同的能力，配合得当的话能让游戏难度下降、乐趣大增。



光环 致远星

相信对于本作就不用多说了，除了士官长系列，它就是最好的《光环》游戏。记得头次通关时简直为最后的剧情所倾倒。注意游戏拥有多个 DLC，全成就也相当需要有机友配合。不过不管怎样，这都是 X360 玩家必玩的大作。



超时空战队

Xbox One 目前评价最高的独立游戏之一。这是一款点阵像素风格的《魂斗罗》游戏，共有 16 个能力各异的同伴可以选择。它的最大特色是时间倒流系统，利用该系统可以实现 30 多名角色同屏猛攻，火爆异常。不仅好玩，而且成就简单。





■日本千叶幕张国际会场。

TGS 2014前瞻 日本厂商能否绝地反击

文 众编 统筹 乐小游
美编 NINA

虽然以当今主机游戏的业界标准来看，日本的厂商无论在投资成本与技术实力上都远不及目前风头正劲的欧美大佬们。但不可否认的是，仍然有众多玩家对这些握有无数版权与招牌系列的日厂充满期待。毕竟这个曾经长期占据游戏界主导的大和民族，过去带给了玩家们许多美好的回忆。在一年一度的东京电玩展上又会出现怎样的惊喜呢，接下来请跟随UCG的小编们共同期待这个即将在千叶幕张国际会场举办的游戏盛会吧。

TGS 2014简介

今年的东京电玩展将在9月18～21日举办，其中18、19两天为媒体开放日，而后两天则是一般公众开放日。在为期四天的展会期间，预计将有22万名左右的到场观众，同时参展厂商的数量也将达到历史之最。会场选在了与去年相同的千叶幕张国际会场，位于日本千叶县千叶市。作为日本第二大的展览馆，其总体规模仅次于东京国际展览中心。今年的TGS展会主题为“游戏改头换面，玩法日新月异”，相信这种企盼改变游戏市场格局的决心会带给玩家前所未有的感动与惊喜。

日厂各出奇招，能否力挽狂澜？

任天堂按照惯例依旧没有出席本次的东京电玩展，不过第三方厂商对于任天堂主机的游戏宣传却是不遗余力。而回到了自己主场的索尼又会有什么惊人的举动呢？始终打不开日本市场的微软又会带给玩家怎样的惊喜呢？接下来就让UCG的小编们对关注度较高的厂商进行展会的表现预测，看看有哪些值得期待的元素等待着玩家们。



索尼


时雨

蓄势待发



▲《血源诅咒》发售日已定，相信会引领新一波的“受死”大军。



▲《勇者斗恶龙 英雄传 暗黑龙与世界树之城》的公布令人意外。



▲《夏日课堂》的推出将掀起一场新的革命！



▶《孤岛惊魂4》的反派角色由藤原启治配音，别有一番风味！

作为索尼的大本营，索尼在 TGS 上有着高企的人气，作为 PS4 在日本展出的第二年，也是在日本正式发售的第一个年份，索尼能否在 PS4 上推出更多的日系游戏来吸引日本的玩家，将会是影响今后 PS4 在日本发展的一个重大因素。不过从目前看来，索尼还是做了不少准备的。在 9 月 1 日的 SCEJA 新闻发布会上，着力点明显在于众多的 PS4 游戏上。虽然当中有不少的复刻作品，但像是《如龙 0 誓约之地》、《女神异闻录 5》、《海贼无双 3》、《勇者斗恶龙 英雄传 暗黑龙与世界树之城》、《高达》新作及《龙珠》新作等游戏的公布依然令人振奋。相信这些游戏会在 TGS 上能有更多的消息公开。除此之外，像是《教团 1886》、《刺客信条 大革命》、《血源诅咒》、《孤岛惊魂》等业已公布的游戏相信也不会缺席吧。回顾近两年索尼的 TGS，相信玩家们会发现新产品占了很大的一部分内容。像是 2012 年的超薄 PS3、2014 年的新贵 PS4 以及 PSV TV，而今年 SCEJA 新闻发布会上展出了新的 PSV 颜色版本，加上《勇者斗恶龙 英雄传 暗黑龙与世界树之城》的限定版主机，在 TGS 会场上应该能吸引不少的目光。当然，作为展出的重要内容，“墨菲斯计划”的展出也将吸引大量媒体和玩家的目光。与 E3 较为单调的展出不同，这次有铁拳组做的《夏日课堂》助阵。萌系角色和虚拟恋爱，准确地把握了宅文化市场的需求，如果这款游戏得以在 TGS 上演示，那么势必会成为一个重要的引爆点，引发玩家们对于未来游戏方式的期待。总的而言，本次索尼的 TGS 前期准备相当充分。SCEJA 新闻发布会像是一盘内容十足的前菜，让媒体和玩家们更加期待 TGS 这顿大餐的到来。去年是 PS4 在 TGS 上公布的时刻，索尼的展台有大量的媒体和玩家排队尝试，其人气和风头一时无两。在这样的传播效应下，PS4 在日本首发取得了极佳的成绩。但苦于没有后续游戏阵容的支持，PS4 如今的销售情况并不算好。让我们期望在 TGS 上，能有更多的好游戏，扭转 PS4 在日本的颓势吧！

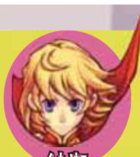


■“《如龙》系列”的起点。

索尼预计出展作品

游戏名称	对应机种
《如龙0 誓约之地》	PS3/PS4
《女神异闻录5》	PS3/PS4
《海贼无双3》	PS4/PS3/PSV
《勇者斗恶龙 英雄传 暗黑龙与世界树之城》	PS3/PS4
《热情传说》	PS3
《王国之心2.5 最终混合版》	PS3
《夏日课堂》	PS4
《伊苏》新作	PS4/PSV
《血源诅咒》	PS4
《绝对绝望少女》	PSV
《梦幻之星NOVA》	PSV
《战国无双3 编年史》	PSV
《宿命》	PS3/PS4
《教团1886》	PS4
《小小大星球3》	PS4
《魔界战记5》	PS4

微软


纱迦

Xbox第三次登岛作战

在那个号称得日本者得天下的年代，微软曾经在日本大撒金钱，挖来一批批独占大作。不过随着 Xbox 系主机在日本的销量不振，加上日本市场在全球的地位日益下降，微软对东京游戏展的热情也有所减退，两年前甚至还出现过不参展的情况。但由于 9 月 4 日 Xbox One 刚刚在日本上市，对于不久之后就要举行的东京游戏展，微软自然将其视为宣传的大好时机。

对于本次东京游戏展，微软可谓相当重视，已上市的作品如《丧尸围城 3》、《崛起 罗马之子》都悉数登场。而定于年末发售的《光环 士官长合集》、《日暮城狂欢》、《极限竞速 地平线 2》等游戏也全部到齐。《COD 先进战争》更是以仅在 Xbox



One 平台出展的形式参展，对远到而来的欧美媒体而言这应该是整个 TGS 上最能吸引他们的内容了。不过这些游戏展出的内容究竟会和 E3 及科隆有多少区别，这点就不得而知了。

尽管 Xbox One 在日本逆转的希望不大，但微软仍拉来了一些第三方独占游戏，如此前 5pb. 发布会上公布的那几款作品。令人遗憾的是目前微软公布的出展阵容里还看不到它们的身影，希望这只是微软的障眼法。而在已公布的 Xbox One 日厂独占游戏中，最受关注的当属由白金工作室开发的《龙族契约》。如果届时能提供试玩版，相信会为微软在现场挣得不少分数。





微软出展作品

游戏名称	对应机种
舞蹈中心 聚光灯	Xbox One
丧尸围城3	Xbox One
D4	Xbox One
极限竞速 地平线2	Xbox One/X360
极限竞速5	Xbox One
光环 士官长合集	Xbox One
快乐战争	Xbox One
Kinect运动大会 强手如林	Xbox One
我的世界 Xbox One版	Xbox One
奥尼与黑暗森林	Xbox One
崛起 罗马之子	Xbox One
日暮城狂欢	Xbox One
使命召唤 先进战争	Xbox One

◀欢乐地舞动起来吧。

BNGI



秋沙雨

高达带着传说中的海贼去吃神?

近年来 BNGI 在 TGS 混得风生水起，光是依靠手中的一大堆动画改编游戏首先就从数量上领先了不少对手，更何况每年 TGS 他们都会请大牌的声优到场，足够吸引住不少玩家的目光。每一年的 TGS 里 BNGI 的展区永远都少不了《偶像大师》、《传说》以及以《高达》为首的动画改编游戏，最近几年与这些“前辈”相比起来资历还比较新的《噬神者》也加入了进来，壮大了 BNGI 的队伍。今年 BNGI 的宣传重点预计是放在《热情传说》、《海贼无双 3》、《高达破坏者 2》以及刚公开不久的《噬神者 2 炸裂》上，在 SCEJA 上先行公开的预告影像里还有一部 PS4 的《高达》新作，不过像 BNGI 这样不按照牌理出牌的性子，这部新作能否在 TGS 上展出也还是个未知数。



▲时隔两年的《传说》最新作是BNGI今年的宣传重点。



▲《高达破坏者2》的部件数量远超前作。



目前《热情传说》《高达破坏者 2》和《噬神者 2 炸裂》是已经公布了有现场试玩的消息，《海贼无双 3》则将会在现场公开第一弹 PV，《高达破坏者 2》和《噬神者 2 炸裂》从公开到参展中间所隔的时间很短，所以今年能够在 TGS 上玩到试玩已经是相当大的惊喜。

由于《传说》每年参展都非常勤快，现在这个系列在 TGS 的展台活动都有了专门的名字：YAPPARI！ Tales of。如果主流程不变的话，主持人依然是小野坂昌也，今年的声优嘉宾八成会是新作《热情传说》的成员，然后由马场英雄制作人上台公布新情报。今年的情报形式预计会和前年的《无尽传说 2》差不多：公布一个包括了 OP 歌曲、OP 动画和游戏剧情的重量型 PV，公布一些系统的相关情报，公开《热情传说》的一系列联动企划（例如南家塘、传说 Cafe 等等）。其中最令人期待的便是那重量型的 PV，《传说》小组的高超 PV 剪辑技术一直是让粉丝们津津乐道的话题，历代《传说》配合 OP 和动画的 PV 一直在 BNGI 的视频网站里有着居高不下的点击率。除此之外现场还将会发售《热情传说》的周边（T 恤、毛巾、钥匙扣等），BNGI 还将会用从 6 月开始征集的玩家们的画来拼成一个巨大的《热情传说》宣传图，在现场进行展示。

《高达破坏者 2》很有可能会邀请动画作品的声优上台，不过由于参演过《高达》的声优太多，最后会邀请谁也是个未知数，去年绿川光和置鲇龙太郎在舞台上试玩《高达破坏者》和《真・高达无双》时的互动与吐槽炒热了现场的气氛。《噬神者 2 炸裂》由于情报过少所以在此不给予评论，现场活动的内容很有可能就是介绍剧情或者新的神机（如果有的话）。

按照往年的惯例，《传说》、《高达》和《噬神者》等作的展台活动都将在官网进行展台活动的生放送直播，关于直播的详细流程可以到 BNGI 的 TGS 专页进行查询，哪怕各位读者们无法亲临现场，也能够用这种方式与远在东京的玩家们一同体会展台活动的乐趣。



▲犹抱琵琶半遮面的《噬神者2 炸裂》将在PS4上有什么样的表现?

BNGI出展作品

游戏名称	对应机种
热情传说	PS3
世界传说 梦幻同盟	3DS
噬神者2 炸裂	PS4/PSV
海贼无双3	PS4/PS3/PSV
高达破坏者2	PS3/PSV
哥斯拉	PS3
龙珠 超次元	PS3/PS4/X360/XOne
王牌空战 无限	PS3
超级英雄战记	PS3/PSV
灵魂能力 失落之剑	PS3
数码宝贝物语 网络侦探	PSV
魔神之骨 时空魔神	3DS
排球少年 连结顶点的景色	3DS
魔法高校劣等生 Out of Order	PSV

Square Enix

初心者

DQ英雄领衔主演 重生之境好戏连台



▲《勇者斗恶龙 英雄传》登陆“《DQ》系列”久违的PS系主机。



▲《最终幻想 冒险者》为系列带来新的游戏类型分支。

Square Enix 近年在 TGS 上的表现可以说是让人激动不起来，2012 年的展位明显缩水，2013 年依靠《龙背上的骑兵 3》和《闪电归来 最终幻想 X Ⅲ》尚能撑起场面，而到了今年，目前为止可以确认会参展并且有展位的 20 款游戏作品中，6 款属于“《勇者斗恶龙》系列”，有一半是手游和页游，或从手游移植到 PSV 的作品，9 款提供实机试玩的游戏中，只有 5 款是在传统游戏机上的作品。

就展出游戏来看，今年 Square Enix 实际能够拿得出手的游戏依旧寥寥可数，真正意义上的新作，也只有 3DS 的《最终幻想 冒险者》和《二度勇气》，以及刚刚公布的 PS4/PS3 双平台 ARPG《勇者斗恶龙 英雄传 暗黑龙与世界树之城》。玩家们翘首以盼的《最终幻想 X Ⅴ》和《王国之心 Ⅲ》依然是无影无踪，对今年 TGS 有所期待的朋友们恐怕要再一次希望落空了。

考虑到日厂在次世代平台的游戏开发起步普遍缓慢，在迈入次世代的第一年，没有什么大动静的 Square Enix 似乎还是情有可原。而如今网游《最终幻想 X Ⅳ 重生之境》蒸蒸日上，对营收方面的贡献巨大，每月一更新的本作在今年的各个展会上都被拿来当作重头游戏参展，挤牙膏式地释放一些新情报，其展台以及活动的规模也都相对比较大。关注本作的玩家，在 TGS 2014 上可以看到两场制作人直播，了解到最近将会更新的 2.38 版本的具体内容，以及 2.4 版本的前瞻介绍，包括新职业双剑士、忍者等新鲜要素。

至于两款 3DS 游戏，则是都有实机试玩展出。《二度勇气》和《最终幻想 冒险者》都定于年末发售，相信完成度也都比较高了。有着经典 FF 韵味的《二度勇气》在前作的基础上会有哪些变化，相信也是许多玩家想要了解的。由于本作目前公布的情报较少，通过试玩和影像，以及 19 日的舞台活动，我们也许就会看到，而新作曲 ryo 是否能够比肩前作的水准，也能在 TGS 上得到确认。另外，在新 3DS 机型公布的同时，《最终幻想 冒险者》也确认了会支持其新的按键操作，这次的实机试玩应该也会提供新机型的尝鲜，首款共斗类 FF 到底有哪些与众不同的地方，作为一款外传作品它的潜力如何，也都让人非常好奇。

不过最大的亮点还是要数《勇者斗恶龙 英雄传》。从最初公开的影像中我们可以看到游戏比较接近于“无双”，既视感强烈，但制作方却表示这不是“无双”，而闪现的系列作品中的一些角色，也已经让人感到游戏的阵容之强大。虽然在现场没有设置试玩，但在 21 日的压轴活动中，本作的制作人将为玩家们演示游戏的实际画面，并且介绍游戏开发的幕后故事，这颗出乎所有人意料的重磅炸弹究竟威力如何，届时就能够略窥一二了。



▲《二度勇气》延续传统RPG的精髓。

除了本社的作品，SE 代理的《使命召唤 先进战争》将展出游戏影像，另外《邪恶深处》的试玩也能在 SE 的展区内找到，不过估计它们跟之前的 E3 以及科隆展的展示内容也不会有太大的区别。

总之，尽管这次 SE 的手游比重较大，但也还是有值得关注的东西，只不过在目前来看，其话题性会集中在《最终幻想 X Ⅳ 重生之境》和《勇者斗恶龙 英雄传》身上，对喜爱 SE 经典作品的家用机玩家来说，恐怕不会有太大的惊喜。

Square Enix出展作品

游戏名称	对应机种
王国之心HD2.5 最终混合版	PS3
混沌之戒 Ⅲ	PSV
使命召唤 先进战争	PS3/PS4/X360/XOne
圣剑传说 玛娜崛起	PSV
亡灵十字	PSV
勇者斗恶龙 英雄传 暗黑龙与世界树之城	PS3/PS4
勇者斗恶龙 X	Wii/Wii U/3DS
最终幻想 冒险者	3DS
最终幻想 X Ⅳ 重生之境	PS4/PS3
二度勇气	3DS
邪恶深处	PS3/PS4/X360/XOne
料理妈妈 我的甜品店	3DS



▲《最终幻想 X Ⅳ 重生之境》不断加入新的内容，诚意满满。

Konami

八重樱

MGS还可以再战10年！

老实说，这两年的 Konami 能拿得出手的大作屈指可数就是那几个，猜也基本可以猜得到。首先当之无愧的顶梁柱就是《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》，基本上年年 Konami 的展台，都会为 MGS 开辟出巨大的宣传场地，哪怕是当年并没有拿得出手的试玩提供给玩家们，也会搞一些花样繁多的宣传活动来吸引眼球。比如说小岛秀夫现场秀就是必不可少的，绝对是年年必有的固定节目，这个节目不但有小岛秀夫登台，还会邀请到 MGS 的一些御用声优前来助阵，可说是 Konami 展台最能聚集人气之所在了。去年的 TGS，Konami 还曾经搞过“玩家和 MGS 合影”的项目，其实说白了就是玩家站在绿色背景布前摆姿势拍照，工作人员会将玩家的照片和 MGS 角色合成到一起，并将合成好的照片打印出来免费赠送给玩家，也算是一项不错的福利了。而今年，因为有着《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》在先，相信 Konami 一定会准备出厚道的试玩来回馈玩家的。今年的另一个看点，自然就是凭借着一段名为《P.T.》的试玩预告“艳惊四座”的新作《寂静岭》了。《寂静岭》也曾是 Konami 的招牌系列之一，但是却被一而再再而三不断推出的烂作生生磨去了人气。现在新一代《寂静岭》交到了小岛秀夫的手里，也是希望能皆由这位名监督的实力与影响力来让这个品牌重现辉煌。可以肯定的是，《P.T.》确实完美完成了任务，接下来就要看在 TGS 期间，Konami 能否再拿出什么新内容来稳固住现有的人气了吧。



▲靠着一个序章就大赚一笔的《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》也承载了太多期待与压力，或许这部作品真的会成为MGS历史的一个转折点。

Konami预计出展作品

游戏名称	对应机种
《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》	PS3/PS4/X360/XOne
《实况力量棒球2014》	PS3/PSV
《胜利十一人2014》	PS3/PS4/X360/XOne
《寂静岭》新作	未定





Capcom

稀饭

见证MH独挑大梁的盛况



▲大逆转裁判

要说出风头，今年 TGS 老卡敢认第二还真没人敢认第一，但恐怕其受关注的原因和推出的游戏没什么关系，而是因为它和光荣之间展开的诉讼。但因为这个针对游戏技术专利而展开的诉讼捞钱的目的实在太明显，而且如果一旦诉讼成立，Capcom 会成为了游戏界讼棍级别的存在，将一家家地跟使用该技术的厂商打官司，所以可以想象今年 Capcom 可谓是顶着满场的敌意出展，可惜的是，他们能够拿得出手的游戏，可不如这次诉讼追讨的金额霸气。

《怪物猎人 4G》自然是老卡展出阵容当中的耀眼之星，甚至可以说是整个展台的顶梁柱，TGS 后的 10 月 11 日就是本作的发售日，可以说这次 TGS 对于 Capcom 一整个 2015 财年都有着重要意义，更不用提展开诉讼后他们的股价还是失血了超过 10 个亿，《MH4G》的销售成绩可谓是至关重要。当然了，这也是一个非常好的时机，因为《MH4G》既有过硬的质量，

□盖斯特破坏者 神




■怪物猎人4G


■禁忌的马格纳

也有足够吸引玩家的内容，更重要的是本作其实已经顺利开发到了末期，在TGS举办之前就已经展开了各种试玩会和直播，但最最重要的是，任天堂的新型号掌机N3DS和N3DS LL都内置了几乎可以说是专门针对《MH》系列”操作而优化的右摇杆和扩张按键，到时候很有可能会作为现场《MH4G》的试玩机出现，可以说这款作品在TGS现场提供大量试玩是板上钉钉的事情，而且绝对会吸引众多目光。

相比起来，Capcom的其他展出作品就显得有点份量不足，其中玩家们最关注的作品之一应该就是“《逆转》系列”的新作《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》，这是“《逆转》系列”久违的新作，可以想象饥渴难耐的系列玩家们肯定会第一时间前去尝试。不过这毕竟是从时代背景到游戏玩法都进行革新的一作，从《逆转裁判》到《逆转检察官》一路玩下来的系列真饭们能不能够接受这么大跨度的变化，还要看本作的具体表现是怎么样了。

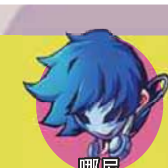
而相比起来，其余的出展游戏无论是重要程度还是整体素质上都只能说是马马虎虎，更令人感到意外却又是意料之中的，就是《深忆历险》果然是没了踪影，一款家用机大作风格的作品竟然宣称要走F2P路线简直令人百思不得其解，如今还经历了延期，也不在Capcom的TGS展出列表，玩家们惟一能够盼着的就是老卡留了一手，又或者本作会在索尼展台露面并展现出惊人素质了。


■幕末摇滚 超魂

Capcom出展作品

游戏名称	对应机种
怪物猎人4G	3DS
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	3DS
禁忌的马格纳	3DS
幕末摇滚 超魂	PSP/PSV
盖斯特破坏者 神	3DS

SEGA


哪尼

稳中求变，老系列也有新面貌

SEGA近几年并没有非常出彩的原创新作推出，更多的是在耕耘已有的系列品牌，稳扎稳打的制作态度也让旗下游戏在销量和玩家口碑上都有着不错的成绩。而从SEGA今年参展TGS的游戏阵容中，也不难看出其仍然延续了这样的基调。

参展的6款游戏中，除了《梦幻之星Online2》和《噗哟噗哟对俄罗斯方块》是已经发售的作品外，其余四款均为新作。虽然数量不多，但也涵盖了角色扮演、格斗、动作等多个种类，游戏丰富度上并不逊色。其中最受瞩目的作品当属刚刚公布的《如龙0 誓约之地》，距离《如龙 维新》发售才过去半年左右的时间，这么快就有新作公布着实有些出人意料。虽说并非是延续数字的正统续作，但和《如龙 维新》所展现的穿越戏码不同，本作将时间轴设定在1998年，游戏中的剧情会与初代《如龙》中的闪回记忆有所关联，最终与初代进行衔接。而那些玩家所熟悉的经典角色们，则会以年轻时的样貌出现，桐生一马和真岛吾朗此时虽已混迹黑道，但仍然透着些许稚嫩。本作目前的开发进已有65%，相信在TGS上还会有更多的猛料。


▲年轻时的桐生一马。

另外，“《梦幻之星》系列”和“《光明》系列”这两大SEGA旗下的RPG品牌，此次都有新作品展出，《梦幻之星 新星》交由经验丰富的Tri-Ace打造，结合在《梦幻之星 Online2》中积累的经验，与以往掌机平台上的《梦幻之星》有着相当不同的感觉。而《光明之响》作为“《光明》系列”的最新作，同样有种“涅


▲3A打造的《梦幻之星 新星》。


▲《电击文库 格斗巅峰》汇集了众多人气角色。

▶ “《光明》系列“能否凭借本作得到重生?

槃重生”的感觉，之前 PSP 平台上的几部作品素质平平，口碑不佳。本作不仅选择在 PS3 这样的高清平台上推出，并且无论是在画面表现，还是在战斗系统上，都令人耳目一新。也希望 SEGA 能够通过这一作品，让“《光明》系列”重回日式 RPG 的一线队伍中。

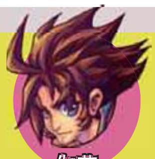
当然也不要忘了《电击文库 格斗巅峰》，SEGA 已经有蛮长一段时间不曾涉足 2D 格斗游戏了，此次与电击文库合作，游戏中不仅汇集了夏娜、御坂美琴、高坂桐乃等人气作品中的众多经典角色，街机、家用、掌机全方位出击的策略，也看得出 SEGA 对这一作品寄予了足够的信心与希望。游戏的街机版获得了不俗的评价，而家用机版则会在街机版的基础上追加独有的新内容。即便你不是格斗游戏玩家，但冲着对参战角色们无限的爱，也非常值得尝试一番。



SEGA出展作品

游戏名称	对应机种
梦幻之星 Online2	PSV
梦幻之星 新星	PSV
光明之响	PS3
噗哟噗哟对俄罗斯方块	PS3/XOne/3DS/PSV/Wii U
电击文库 格斗巅峰	PS3/PSV
如龙0 誓约之地	PS3/PS4

Koei Tecmo



老牌“明星”独力支撑的舞台

有留意 Koei Tecmo 近年在 TGS 上表现的玩家不难发现，其表现都可以用乏善可陈来形容。近年的参展作品无非就是 Koei 或是 Tecmo 当年的大品牌，说白了来来去去就只有各种《无双》、《忍龙》以及《死或生》。翻看今年 Koei Tecmo 的确认参展作品名单更是印证了这一点，要是《讨鬼传 极》、《塞尔达无双》放在去年还算是不小的卖点，但毕竟它们是已经发售的游戏，影响力自然不大。剩下真正引人注目的恐怕就只有《真・三国无双 7 帝国》了，但不得不承认的是“《真・三国无双》系列”早已显现出疲态，虽然还有不少系列粉丝会买单，但长久下去对于 Koei Tecmo 来说绝非好事。虽然确认参展作品中并没有标出，但相信此前在“SCEJA 媒体发布会”中宣布登陆次世代平台的《死或生 5 最终版》，以及“《真・三国无双》系列”的 PS4 网游《真・三国无双 Z》也将会一同参展。

对比疲软的家用机平台，Koei Tecmo 对手游作品可算是不遗余力，确认参展名单中近半数都是手游作品，可见手游在日本势头之旺盛，但假如 Koei Tecmo 仍然如此“不思进取”，那么最终只会遭到家用机玩家的唾弃。



▲《静籁永恒 Plus 献给新生之星的祈祷之诗》算是Koei Tecmo在掌机平台的一大亮点。



▲《死或生5 最终版》，《死或生5》的又一个强化版……



◀《真・三国无双7 帝国》，体验更为进化的三国战场。

Koei Tecmo预计出展作品

游戏名称	对应机种
讨鬼传 极	PSV/PSP
真・三国无双7 帝国	PS4/Xbox One
真・三国无双 Z	PS4
金色的琴弦3 AnotherSky featuring 天音学园	PSV
静籁永恒 Plus 献给新生之星的祈祷之诗	PSV
静籁之空 离线版 献给陨星之诗	PSV
《死或生5 最终版》	PS4/Xbox One



多边 数码 索尼最新旗舰系列Xperia Z3公布

乐小游 提供







◀Xperia Z3弧形边框设计的质感不错。

索尼在9月3日的柏林电子消费展会上公布了旗下Xperia Z3系列的最新产品。三款产品分别为8英寸的平板电脑——Xperia Z3 Tablet Compact、旗舰品牌手机——Xperia Z3以及对应的轻巧型号手机——Xperia E3。Xperia Z3 Tablet Compact首次配备了8英寸且分辨率为1920×1200的IPS显示屏，6.4mm厚的机身重量约为270g。前后摄像头像素分别为220万和800万，Qualcomm Snapdragon 801的四核处理器配合3GB的ROM使得系统的运行更为流畅。弧形边框设计的旗舰手机Xperia Z3将厚度控制在了7.3mm，采用了5.2寸分辨率为1080P的液晶面板，其余配置与平板相同。而价格更为亲民的Xperia Z3 Compact则在Xperia Z3的基础上将屏幕缩减为4.6英寸，分辨率降至720P，内存也变为2GB。然而对于玩家们最为关注的并不是这些，这三款Xperia Z3系列产品将首度加入PS4遥控游玩的设定，机制与PSV远程操控PS4的原理大致相同。同时开放了对PS4手柄的支持，索尼还将推出与Xperia Z3系列产品搭配使用的游戏控制器固定架。此项功能预计会在今年的11月正式提供，看来索尼联动旗下产品的步伐越来越快了。



多边 音乐 fripSide新专辑——《Infinite synthesis 2》

哪尼 提供

fripSide的最新专辑《Infinite synthesis 2》即将在2014年9月10日推出，这也是南条爱乃成为主唱后，fripSide推出的第三张专辑，名字上与第一张专辑《Infinite synthesis》相呼应。通过包办《科学超电磁炮》的所有OP曲，fripSide的人气极速增长，八木沼悟志个性十足的编曲构成了fripSide的灵魂，南条则以其独特而充满魅力的声线将“华丽的悲伤感”直刺人心，虽然在Live上被戏称为“走音炮”，不过倒也是意外的萌点（笑）。如果说《Infinite synthesis》让fripSide焕然重生，那么2012年的第二张专辑《Decade》则是他们新的巅峰，这次的《Infinite synthesis 2》相信也不会让喜爱他们的粉丝们失望。专辑中一共收录了13首歌曲，与ACG相关的有《科学超电磁炮S》的两首OP——《sister's noise》和《eternal reality》、PSV游戏《失落次元》、《神魔乐章咏叹调：九和弦》的主题曲、TV动画《黑色子弹》片头曲等，其余除了未发表过的新曲外，还有多首收录于EP专辑中的经典曲目，也算是fripSide对自己2013至2014年的总结。不管如何，9月10号发售后，先循环三个月为敬！

▶不得不说，南条真是越来越美了。



多边 漫画 真·猎人醒目《龙天动地》中文版画集推荐

初心者 提供

有关注“《MH》系列”的读者们应该都知道这个系列曾经推出过名为《龙天动地》的画集，但要说到画集的作者布施龙太，知道的人可能就没那么多了，因为大家把注意力都放在了鬼月老师身上（误）。但实际上布施龙太为多本“《怪物猎人》系列”的小说绘制过封面，本人也是漫画《怪物猎人 Epic》的作者，可谓是和这个系列渊源深厚，而《龙天动地》画集正是他的杰作，里面包含了 300 幅以上的画作，占据了本书足足 208 页，内容丰富而且多种多样，从插画到设定草图再到绘制教程应有尽有，“《怪物猎人》系列”的真饭不容错过。

而如果读者们恰恰还是布施龙太老师的真饭，那就千万不要错过即将在国庆期间于广州琶洲保利世贸博览馆举行的中国国际漫画节（CICF），在这个漫展上布施龙太老师会出席两场签售会，只要在天闻角川展位购买包含《龙天动地》画集在内价值超过 100 元的商品就可以获得签名资格，如果读者们已经第一时间入手了画集，只要带过去并在展位消费其他商品达 100 也可以获得资格，名额只有总共 220 个，千万不要错过哦。



多边 漫画 当大灰狼爱上白雪公主——成人童话

稀饭 提供



▲虽然并非是故事中惟一的剧情线，但是白雪公主和大灰狼之间的感情发展一直贯穿了整个故事。





靠着 Telltale 推出的《成人童话 凡尘之狼》，恐怕不少读者都对于这个融合了众多童话角色故事背景而创造出的世界有所了解。不过要追根溯源起来，《凡尘之狼》的故事只能说是一个变体的前传，想要领略其最原始的魅力，还是不得不提 Vertigo 漫画出品的原作长篇连载漫画《成人童话》（Fable）。

Vertigo 漫画创立于 1993 年，直到 2013 年的早期其主编都是 Karen Berger。作为 DC 漫画的分公司，Vertigo 摆脱了欧美漫画圈子过度泛滥的超级英雄题材，把自身定位为完全面向成人读者，这意味着许多面向青少年的作品中不能够过度表现的内容都能够出现在这家漫画发行商旗下的作品中。

但这并不意味着 Vertigo 成为了小黄本聚集地，这是一家充满了文艺风格的漫画公司，这一点光从他们旗下的漫画封面上就能看出来，整体风格非常有艺术感，而且风格令人过目难忘，比起看似炫目但是重复度高得吓人的超级英雄漫画封面更能够抓住年长读者的注意力。

在故事方面，Vertigo 的作品也比起归纳起来无非就是好人揍坏人的超级英雄漫画要复杂得多，而作为公司的头牌作品之一，《成人童话》就是一个极佳的例子。这个故事把所有童话传说中的人物都汇聚到了一个世界观中，但是因为名为“魔君”的可怕侵略者正在一寸寸地攻占童话世界中的土地，最后他们中的一大部分人不得不逃出原本自己所在的世界，来到人类所在的凡间定居。因为他们都是传说故事的角色，许多童话人物甚至是长生不老青春永驻的，为了不让凡人注意到他们的特别身分，他们还专门设立了一个名叫童话镇的社区，而漫画所描述的故事开端，就是在这里展开。

有玩过游戏版的玩家恐怕都猜到这部漫画的主角是谁了，严格来说，那就是大灰狼（Bigby）和白雪公主（Snow White），就像是在游戏剧情中描述的那样，有种别样的暧昧正在这两个看似不搭边的角色之间酝酿。但是《成人童话》并不只是一个爱情故事，它就像是最伟大的长篇小说——例如《双城记》、《战争与和平》还有最近大家最熟悉的《冰与火之歌》那样庞杂而宏大，拥有众多性格各异的角色，甚至还有对于童话角色的神奇读解，例如白雪公主原本的配偶白马王子和睡美人还有灰姑娘故事中的王子被融合成了同一个人，所以他变成了一个擅长骗取女子感情来养活自己的浪荡子，但偶然却又会展现出有着英雄气概和智慧头脑的一面。当然把骗子和英雄特质融合得最好的应该还是杰克与豌豆传说中的主角杰克，他从来不是童话镇中最受欢迎的人，甚至和一般好市民都沾不上边，最擅长的就是编织勉强能够唬人的谎言和做各种偷鸡摸狗的勾当，但是他的冒险却也永远都有着有趣的一面，后面的故事中他甚至远征好莱坞，拍起了关于杰克这个童话人物的电影来，和现实世界中上映的电影《巨人杀手杰克》相映成趣，让人禁不住怀疑童话镇是不是真的就藏在了纽约的某个街区当中。







■虽然这是一部走剧情向的漫画，但也并不意味着缺乏精彩的动作场面。

乐游体育 SPORTS JAM



-------- 栏目主持人：乐小游

经过了炎炎夏日的汗水洗礼，欧洲足球各大联赛也纷纷点燃了战火。从以往的经验来看，世界杯后进行的联赛，冷门出现得格外频繁。估计是因为各位大牌球星比赛之后带着娇妻悠闲度假，短时间无法找到比赛状态吧。备受玩家们关注的《FIFA 15》以及《NBA 2K15》也即将先后发售，想想当个既是球迷又是体育游戏的玩家还真是幸福呢。

Xbox One《FIFA 15》同捆套装

微软对 EA 的“《FIFA》系列”在宣传上一直是不遗余力，虽然在销量方面一直都是 PS 系主机占有优势，官方的大部分比赛也都是以 PS 平台为主。不过从最近两作微软的重视程度来看，颇有反客为主的架势。不仅再次独占了 Ultimate Team 模式下的传奇球星内容，还在科隆游戏展上请出了传奇门将舒梅切尔前来保驾护航。这次为了给港版 Xbox One 的发售造势，微软将在首发当天推出两款《FIFA 15》的同捆套装，发售日为 9 月 23 日，这也和《FIFA 15》发售日不谋而合。目前官网已经开放预定，感兴趣的玩家快快行动起来吧。

套装详细介绍

Xbox One《FIFA 15》首发版同捆套装

Xbox One《FIFA 15》首发版同捆套装售价为 4180 港币，约为 3313 人民币。



包含内容如下：

1.Xbox One 主机
2.Xbox One Kinect 感应器
3.Xbox One 聊天耳机
4. 首发版无线手柄
5.HDMI 线
6. 电源适配器
7.《FIFA 15》下载版
8.《舞蹈中心 聚光灯》下载版

Xbox One《FIFA 15》同捆套装

Xbox One《FIFA 15》同捆套装售价为 3380 港币，约为 2679 人民币。



包含内容如下：

1.Xbox One 主机
2.Xbox One 聊天耳机
3. 无线手柄
4.HDMI 线
5. 电源适配器
6.《FIFA 15》下载版

《FIFA 15》继续加强作弊管理



喜欢“《FIFA》系列”网战的玩家一定都非常讨厌喜欢耍手段的对手。从最普通的 Season 模式来看，落后就拔线的玩家不在少数，更有甚者利用网络延迟迫使对方玩家掉线。主要是因为早期 EA 的服务器对中途逃离的玩家判罚不明确，使得这些花招屡试不爽。再加上之前线上模式有开球 5 分钟内（游戏时间）离开比赛不计算结果的设定，意味着即使你在五分钟内进球，对手也可以光明正大地离开比赛，以此降低输掉比赛的概率。这也导致了很多“冤假错案”的发生。好在《FIFA 14》中修改了 5 分钟的限时设定，取而代之的是用双方投票的方式来决定是否提前结束比赛。当玩家开赛后觉得游戏延迟过高时便可以友好地取消比赛而不影响掉线率。

不过比起拔线的小伎俩，真正的作弊才是最令人头疼的。EA 对于进行买金卖金、使用自动购买器以及修改自创小人能力值等作弊手段的玩家，予以封号处理。鉴于 UT 模式中猖獗的购买及销售金币的现象，EA 在今年五月份的时候关闭了 Web FUT 的市场买卖功能，使得球员市场公平性得到提升。如果玩家被发现有购买金币的现象，EA 方面会予以如下处理：

1. 初犯：以 Email 或者游戏内部消息的方式警告玩家。

2. 再犯：删除 Fut 俱乐部存档以及 FIFA Points 归零。

3. 屡教不改：取消玩家的 FIFA 在线功能。

而对销售金币的玩家，EA 将直接封掉其账户，这些措施都将使“《FIFA》系列”以后的作品更为公平、公正。所以这里送给玩家们八个字“珍爱游戏，远离作弊”。

《FIFA 15》新特性

眼瞅着游戏就要发售了，试玩 DEMO 的上架日期却迟迟没有确定。有传闻说次世代主机版将在 9 月 9 日放出（官方声明本世代主机不会有试玩 DEMO），不管怎样这期截稿后应该就有的玩了。从目前公布的消息来看，个人觉得最棒的改进就是球员能力信息用六边形的方式显示，虽然有仿照“《WE》系列”的嫌疑，但这个小细节却令《FIFA 15》更加人性化。新加入的 Match Day Live 模式更是能够让玩家实时查询自己所支持球队的最新资讯，其中包括了联赛信息和球员的转会消息等，配合次世代主机的中文版，这一功能的实用性大大加强。而在比赛的天气系统方面，新作的改进非常明显，尤其是雪天的场景，满天飘“头皮屑”的日子终于离我们远去了。



■Match Day Live中心。



■雪地球场变化明显。

《FIFA 14》夏季转会更新

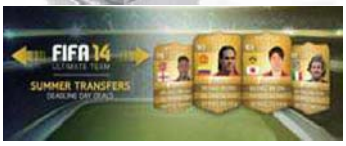
虽然新作再过半个月就发售了，不过EA对于《FIFA 14》球员信息更新同样不敢怠慢。前段时间比较轰动的转会消息都已经逐渐体现在游戏上了，像是红到发紫的J罗进入皇马，迪马利亚转会曼联，巴神投奔红军利物浦等。而法尔考，香川真司等人也陆续在新俱乐部报道，新赛季的“FIFA大战”一触即发。



■短暂效力于AC米兰的巴洛特利。



■皇马曾经的天使——迪马利亚。



群星荟萃的封面

“《FIFA》系列”的游戏封面有个传统，就是根据销售的地区不同，会选择该国家比较具有影响力的球员，与本身代言的球员进行组合，从而体现这个国家的特色。不过也有乱入的情况发生，比如这次伊瓜因就会登上意大利版的封面，虽然应该是意甲授权的结果，但却让人怀疑意大利没有拿得出手的球星了么（巴洛特利就算不在意甲效力了也应该上榜啊）。由于发售的国家数量众多，所以如果真有玩家想收集所有版本的封面可不是一件容易的事情。不过小游比较好奇的是当游戏真正在中国大陆地区发售时，封面会选择哪个国内球星来代言呢，估计到时候EA自己也会头疼吧（笑）。



■小豌豆上榜墨西哥版封面。



■效力于意甲那不勒斯的伊瓜因。



■卡希尔再次登上澳洲版封面。

《NBA Live15》公布最新预告片



虽然被竞争对手压得几乎没有还手之力，加上《NBA Live14》也没有赢得好的销量与口碑，但是EA这次没有放弃续作的开发。新作仍然只会登录次世代主机平台，根据目前公布的游戏宣传片来看，本作在球员动作的细节上有所加强，而地板的光影以及球员的汗水效果方面并不如《NBA 2K15》那么强烈。视频中利拉德的技术表现颇为抢眼，作为本作的封面人物，开拓者的人气球星达米恩·利拉德在上赛季NBA季后赛上的表现十分出色，想必作为代言人的他在游戏中的能力表现也不会令玩家们失望。游戏将在今年的10月7日发售，选择与《NBA 2K15》相同的时间推出，看得出EA对本作的表现有着十足的信心。



■人物面部建模表现不错。

乐游趣闻

最近的夏季转会市场进行地如火如荼，而网友们也耐不住寂寞，总结了如下经典的转会流程：

多特蒙德把主力前锋莱万多夫斯基送到了拜仁→拜仁把主力前锋曼朱基齐送到了马竞→马竞把主力前锋科斯塔送到了切尔西→切尔西把主力前锋托雷斯送到了米兰→米兰把主力前锋巴洛特利送到了利物浦→利物浦把主力前锋苏亚雷斯送到了巴萨→巴萨把主力前锋桑切斯送到了阿森纳→阿森纳把主力前锋吉鲁送进了医院。

对此小游只能跟我厂说句：算你狠！

乐游回忆

老牌日系厂商SEGA虽然早早地退出了主机的硬件市场争夺，但曾经带给玩家们无数回忆的一代神机DC却承载着许多人的回忆。这也是小游本人最爱的主机，没有之一。早年的SEGA也曾推出过不少与体育相关的游戏，就连现在最火的篮球游戏“《NBA 2K》系列”也和SEGA有着很大的渊源。DC平台上众多的体育竞技类游戏中有两款游戏令我印象最为深刻，第一个就是从街机移植过来的《VR射手2》。本作能够游玩的模式很少，主要分为街机和杯赛两种。家用机版还增加了隐藏球队要素，玩家可以通过比赛获得的高评价来解锁球队。

本作的视角与现在的足球游戏区别明显，玩家操控的球员占据了屏幕较大的部分，镜头会通过球员的移动进行转换，不过想要纵观全场的局势来进行有策略的进攻是不现实的。人物建模以当时的眼光来看还算不错，虽然缺点很多，但射门时的力量感至今令人难忘。而另一款则是许久不见新作推出的《VR网球2》，由于比赛的关注度等原因，如今能搬得上台面的网球类游戏屈指可数。这也让人更加怀念曾经在DC上表现良好的“《VR网球》系列”，系列的第二作是小游玩到的第一款网球游戏。游戏的操作部分简单易懂，可使用的明星球员也达到了16人，球员的面部表情刻画的比较到位。本作可以选择TOURNAMENT、EXHIBITION、WORLD TOUR三种模式，练习部分的小游戏环节乐趣十足。球员在击打回球的过程中，持拍时的“引拍”和“随挥”等技术动作都能较好地体现出来，拍面触碰球身时的击球感觉配合手柄的震动爽快度十足。





读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

★作为编辑部福利，老编特意给小编们每人要来了一件ACG工作室我爱游戏系列的T恤，没想到隔天就听到ACG工作室剧透，有不少小编又偷偷跑去网店买，还以为掌柜不知道他们身分，但就和之前买WS卡一样，收货地址一水儿填的都是编辑部，立刻就暴露了。买了的就不用躲躲藏藏啦，赶紧穿出来秀一下吧！

★截稿前中秋临近，梦叶童鞋非常厚道地为大家买了两个双黄莲蓉的广式月饼给大家过过口瘾，以稀饭为首身为广东人已经吃了N年广式月饼的几位小编纷纷表示看到就腻了，完全不想碰，女编辑们也以甜度太高太肥为由将其嫌弃。就在大家担心月饼吃不完愧对梦叶一番心意时，乐小游果断出手消灭了大半个月饼，让人不禁感叹每天都要吃一个雪糕的人甜耐性就是高，纷纷预定要把家里吃不完的月饼留给小游处理，看来乐“小”游变成乐“大”游甚至乐“巨”游已经只是时间的问题了。

★最后提一句，下一期UCG将会恰逢东京游戏展举行，我们会一如既往地为读者们准备精彩的内容，今年到底会有什么样的惊喜在等着大家？暂时先保密，敬请期待。

UCG游戏直播频道开通啦！

应广大读者要求，游戏机实用技术现已在“斗鱼”开通游戏直播频道！热门新游、昔日经典、编辑部大乱斗……都将轮番上演，另有精彩的原创视频滚动播放。除了实时观看，还能与小编们直接互动，体验“新世代”的游戏乐趣。

近期预计直播内容：《火影风暴变革》《猎天使魔女2》《零 濡鸦之巫女》等

直播地址：http://www.douyutv.com/65415（可在百度搜“斗鱼”，在网址后面打上65415）

※直播时间表会在官方微博公布

Email zero：现在看到网上有好多论坛贴吧反映关于PS4自动开关机和自动吐盘的问题，似乎这现象比之前蓝灯更加普遍，虽然官方一直没有给予解答，但是也基本了解了是静电所为，想请教下小编们，这种现象如何最大限度避免？而且对于PS4平时外表清理和不玩时的防尘工作有什么好的建议吗？

这个问题我也遇到过，原本我以为是狗舔了开关键，但随后我发现应该是错怪狗狗了。为此我采用了最为简单粗暴的方法，那就是不玩游戏时直接拔掉电源……平时保养方面，因为我家这边灰尘不是很多，所以只需要盖一块布在机器上即可，对于北方某些灰尘比较大的城市，可能还是需要定期擦拭机器来保证干净吧。

Email 花鸟风月：这次秋冬游戏如果说特别期待的可能就是《零》的新作了。毕竟我也是系列的死忠。自打几年前第四部出来之后好久都没有正传的消息了，但是不知道为啥Tecmo被光荣吃了以后“《零》系列”的新作都在任天堂主机上，很蛋疼啊。《无双7 帝国》也比较期待，但是相比之下无双显得有点模式化了，所以期待度不是很高，最期待的还是《零》。

虽然没有明确的消息，但基本可以肯定的是，自从《零 月蚀之假面》以来，《零》这个制作组就得到了任天堂的资助，这也就是为什么“《零》系列”最近几年的作品都出在任天堂主机上的原因。要说蛋疼，也确实如此，我相信很多粉丝看到《濡鸦之巫女》的机种时都不免有种绝望感，但却也无可奈何。“《零》系列”虽然在口碑上占尽风头，但销量一直不佳，假如不是任天堂的资助，可能我们连续作都会玩不到了。所以，还请大家在力所能及的范围内多多支持喜欢的游戏呀！

Email 无能为力：说来也是缘分，我第一次看到AKB还是在UCG上看到的。当时是在看TGS的游记，看到一个有这么多成员的团体我是很不屑的，可是现在我已入坑，入的是人称天气姐姐柏木由纪的坑。在小编乐小壕介绍自己的时候就是两张天气的壁纸，我当时挺激动的，不过转念一想也许是因为天气是美女所以被拿来当壁纸了吧。可是352期的读编往来我看了就不淡定了，原来乐小壕认识天气，简直赞。我从初二开始买UCG买到现在大三了一期不落，从当年《阿克汉姆 疯人院》的惊艳到现在期待的《阿克汉姆骑士》，看着小编们来来往往，我虽然没怎么发过邮件，可是在我心里一直都当全体小编是我朋友，毕竟是你们陪着我成长啊。近年来看到不少耳熟能详的纸媒不断陨落，我不禁为陪伴我这么多年的UCG感到忧虑。不管怎样，还是请各位小编努力工作拼命玩，不要让UCG步其他纸媒后尘。最后我想求问一下乐小壕的微博ID什么的，毕竟大家都喜欢天气啊，嘿嘿嘿。还有每年的TGS游记请多多介绍AKB嘛，谢谢了。

小游虽算不上AKB48的真饭，但也是比较早入坑的一批人吧，至于原因就说来话长了，只能说是爱屋及乌吧。想想我从一个十年读龄的UCG读者，到来编辑部工作，这种转变本身就是对自身兴趣的一种肯定。每天忙碌的工作也是出于对杂志的一种爱，当然其中少不了各位读者的支持与鼓励，因为我们都希望它变得更好。今年参加TGS的同事中貌似没有AKB粉丝，不过我会怂恿他们尽可能拍点跟AKB有关的内容，详情请@乐小游到此一游，虽然本人几乎不怎么玩微博（笑）。

Email 风语者：奖品发抱枕，这是培养绅士的节奏啊，真是抱枕在手，江山我有啊。

咳咳，这位读者，抱枕本身并没有绅士属性，具体还是得看你怎么用了。

抱枕，乃绅士用品；抱枕之术，乃绅士之伎俩。无论用多么美丽的语言去形容，那始终是事实！

喂喂，不要一本正经地乱改《剑心》里的台词啊！

编辑部 游戏风向标

讨鬼传 极 | 4人

魔装机神F 终焉的棺木 | 3人

梦叶

女神异闻录4 究极无敌背桥摔 | 3人

LoveLive! 学院偶像天堂 | 3人

这游戏在我眼里是《MH》，在NPC眼里绝对是《无双》。

——在《讨鬼传 极》各位暴力输出外加神回避神走位的NPC面前，宇宙人再次觉得自己是个酱油。

剧情如标题！

——玩到《魔装机神F 终焉的棺木》中盘的时雨愤愤地说道。

这个你不认识吗？叫tian tian gan！

——自打哪尼将《P4U2》新角色天田乾如此称呼后，伽蓝再也无法直视这个角色……

你看，这游戏满满的60帧，不要不服！

——给名为“信仰”的外挂充值后，就算在《LoveLive！学院偶像天堂》里被帧数亮瞎双眼，哪尼依然傲娇地睁眼说起了瞎话。

Email 狂暴猫咪：一月份的3DS游戏《斗神都市》UCG好像没什么相关信息啊？难道是因为是18X游戏改编的吗？感觉这游戏素质还不错。另外“读游戏”栏目好久没看到了，到时会出《女神异闻录4 究极无敌背桥摔》的剧情解析吗？

《斗神都市》在3DS专辑上有制作攻略，至于游戏素质，只能说还凑合吧。年中游戏不多，所以“读游戏”也比较少，年末大作如云，特别还有《龙之世纪 宗教审判》这样的RPG大作，到时候定然能让大家喜欢。

嘛，说不定是个大雷。

不玩美式RPG的人滚粗！



Email 侍魂鸟6：个人感觉本期的科隆展特刊是近年来最棒的展会特刊，内容的详尽让我们读者真真切切的感受到了确实不一样的科隆！赞，超赞！希望接下来的东京展能有更好的超越！秋冬季最期待的是《邪恶深处》，当然《生化危机》重制版也很是期待的说，希望嘉富康哪天也把《生化危机0》重制给PS3吧，要不就在7代出来前干脆来个“《生化危机》0-6高清合集重制倍儿爽版”，以嘉富康的过往行为，也不是没可能哦……

谢谢您的鼓励！科隆展特刊是我们一个新的尝试，目的是将欧洲最大的游戏展会带给大家，就目前的情况来看，绝大多数读者对本次特刊是认可的，这也给我们以很大的鼓励。既然有复刻《生化危机》作为大前提，《生化危机0》也不是不可能哟！毕竟都是NGC平台上的作品，复刻起来的难度应该和《生化危机1》差不多。我当年苦于没有NGC，也是遗漏了这部佳作，如果真的复刻了，那就要买买买呀！

Email 闲的蛋疼的超人简称闲蛋超人：看到了351期小编寄语的配图，我终于感受到编辑部好有爱，同事上班时间玩游戏秀恩爱都没人管。看完那期杂志，我顿时决定，等我长大，我也要加入UCG，然后学着时雨哥哥一边工作一边秀恩爱【奸笑】。

你看看你！教坏人了！

咳咳咳！这是剧情所需啊，再怎么样我也不可能带她到办公室晒呀！不过那张图表现的确实是我放假时候在做的事情（遮脸）。但是晒归晒，好好对待人家才是最重要的！

你看你，又开始晒了！赶紧拖出去烧了以平民愤啊！

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

音游大触哪尼同学平日里一向低调行事，正因如此，偶尔高调一次就总有闪瞎人眼的效果。比如前不久，PSV 游戏《LoveLive！学院偶像天堂》发售，该游戏一共推出了 3 种封面版本，但游戏品质却叫人不敢恭维，摆明了就是要赚粉丝的钱。而某天早上，我们居然在哪尼同学的桌子上看到三张游戏齐刷刷摆成了一排……尽管哪尼拼命解释说是帮朋友买的，自己代收而已，但其他小编们还是忍不住发出了异口同声的感叹："唉，好好的一个人……"



Email Yiko WANG：本人一直是 UCG 忠实读者。如今在国外，十分不适应没有 UCG 的日子。希望编辑部能告知有什么方法可以及时获得 UCG 最新刊物。如果有电子付费版亦可。感激不尽！

上读览天下即可订阅电子版，而且手机和平板都能使用。顺带一提的是，咱们 UCG 出品的书刊年年都是读览天下销量顶尖的品牌哦，去年就一举囊括了三个大奖。



微信 巢皮的橙：对编辑视点初心者的意见表示赞同，明明懒得换系统和革新，却又说经典传统，感动回归……以前喜欢的基本都是日式游戏，现在感觉都疲软了，《鬼泣》玩外包，《生化危机》变无双，《战国 BASARA》不提升画面，本来对《最后的守护者》很期待却一直拖着，除了《黑暗之魂》和《怪物猎人》外，现在基本找不回以前玩《大神》、《汪达与巨像》、《生化》那种感觉了……

那个……如果这位朋友指的是 352 期编辑视点，那么估计是说赞同楼下宇宙人的观点？（汗）

请不要在意细节。

好吧回到正题。我感觉日厂其实也挺难办的。你提到的《鬼泣》、《生化危机》不就是在各方面谋求变化的作品吗？但是做出改变之后，玩家们又往往会反弹，认为改得不好。我们现在责怪日式游戏疲软无力，恰恰就是开发商冒着风险做出改变，却无法满足消费者所造成的结果。我反而觉得《怪物猎人》一直变化不大，但是在慢慢前进，更多地是改良，而不是革新。能够长盛不衰的游戏，大都有这样的共同点。或许你说的"以前那种感觉"，就是不希望游戏变了味道吧。（笑）所以或许日厂需要做的是按照成功的套路坚持改良，或者是挖掘新的明星，而不是纠结于折腾名作，最后吃力不讨好。

Email tengjilang：我对本期科隆展特刊评价是：太令人惊喜啦，从此刊可以看到科隆展会任天堂和索尼的展会的各项活动，欣赏到最新 PS4 和 Xbox One 的新游戏的介绍和视频，非常热血沸腾.不过可惜的是包括我在内，我相信还有很多人都只有 PSP，现在虽然 PSP 的游戏很少，但还希望在贵刊中看见有前线追击介绍，游戏发售表能恢复 PSP 那栏让我们能知道 PSP 还继续出什么新的游戏，即使是文字游戏也好。

感谢你对小编们工作的肯定！说到发售表是否保留 PSP 一栏的问题小编也展开过讨论，最终选择选择舍弃也是无可奈何，首先，如你所说 PSP 新游戏已经十分少，除了之前的《讨鬼传 极》外，PSP 新作几乎都是清一色的文字冒险游戏，而这类型游戏一般是粉丝向作品。另一方面是来自大环境的影响，主机更新换代，主流平台新游戏层出不穷，加上版面所限，我们只能选择将最受众的游戏发售信息呈现给读者。

Email 隔夜的炒饭：我想向小编们请教一个问题，那就是"雾件"形成的原因（我是第一次问正儿八经的问题的 -。-）。有和开发途中预算不足或游戏将要完成时才发现不是制作人想要的那样于是推倒重做，又或者投资商中途撤资，也或者制作组想转战更高级的平台呢……（不会只是公布了一个宣传片就把游戏的开发搁到一边了吧）

其实读者大人你已经把有可能导致游戏变成雾件的情况都几乎罗列了一遍了……

虽然总体来说就是这些，但具体到每个游戏身上原因就是千千万万了，而且往往不为外人所知，毕竟没有哪一款游戏的开发过程会是完全公开的。

当然有一些游戏做不出来的原因还是非常直观的，例如《最终幻想 V XⅢ》硬生生拖成《最终幻想 X V》，如果不是 SE 自己的经营方向和路线出现了明显的变化，实在难以想像一款什么样的游戏会需要开发这么长的时间，这时间拿来做手游都怕能做出上百款来了吧？

对此，我只想对 SE 说一句：赶紧把 Eidos 卖了专心做手游啊魂淡！

微信 木花开耶：UCG 的暑期购书活动真是业界良心，包邮的价格比人家不包邮的还便宜，搞得我忍不住买了好多。因为每期杂志想尽快看到，所以我每次都是第一时间下单，不过为了省 3 元邮费，我往往会搭一本想看的专辑。为了每次都免邮费，我忍住想买的专辑分开买，然后每期杂志搭一本，这样就可以省钱到最大。感觉自己萌萌哒！

这样的读者大人真是萌萌哒！

计划通！

你们知道一期杂志包装 3 次还没完的感受吗……简直是痛并快乐着。

矜持！注意形象啊各位。

这次活动我们收到了不少好评，当然了最主要的还是给读者们带来福利，多包点书又算什么呢！大家也可以效仿这位读者这样搭配专辑，或者跟朋友一起合购的话就更好了。话说，什么时候买游戏也能这样包邮啊～



Email 13715998927：请教小编，HDMI线能不能热拔插，游戏机好几个要用HD，电视HDMI插孔不够用，我是经常电视没关，只关游戏机，然后就换机不换线。这样会伤机或伤电视么？

关于HDMI热插拔的说法众说纷纭，据说设计上是可以的，不过由于热插拔时会有静电，会一定几率击穿芯片，所以还是避免比较好，编辑部有一台老版PS3就是因为热插拔导致HDMI接口损坏，因此从还是不推荐进行热插拔的。

实不相瞒，你这种情况也是我一直在做的，我从来不会关掉电视再去插拔HDMI，倒是主机一端我会比较注意，至少到目前为止还是好好的……

不是不报，时辰未到啊！

Email szyfFHC：我要来吐槽，由于经常看UCG的文章，所以自己写作也经常用杂志上的词。记得有一个频率较高的词是“唏嘘”，比如349上时雨的小编寄语里就有“如今却是由法国工作室做出来的，不禁让人唏嘘”。于是暑假作业写文章里写到“CJ卖肉现象严重，令人唏嘘”。结果老师直接拿我做反面教材，说唏嘘是哭泣后的抽泣，并不适用，我来求解啊！

我这里是用作感叹用，应该是引申意。源自清·周亮工《书影》卷三：“《新安吏》《石壕吏》诸作，沉雄悲壮，感慨唏嘘，自是乐府胜场。”老师说的确是没错，唏嘘也有抽噎，抽搭的意思。因此我这里这么用应该是没有错的。或许再和老师沟通一下？（笑）

不过我建议这个讨论还是到此为止吧，以我个人的经验来说，和老师争执一个问题的对错往往是没有好下场的orz。

看来八老师读书时没少吃亏啊。

这事也不能怪老师，毕竟老师的目的都是为了学生能考出好成绩，所以避免掉一切容易产生歧义的词语也是他们的责任所在。只要想明白这一点就好了~

微信 祢衡我的祖师爷：352期杂志竟然没有《PES》的消息，人家可是科隆展最佳体育游戏，你们竟然提也不提，这……

碍于页数的限制实在不能把《FIFA》和《PES》的两个新作同时放到杂志上，而且以现在的情况来看，国内外的人气都是《FIFA》占优。不过进入次世代平台的《PES 2015》确实值得期待，也请读者关注UCG后续的相关消息。



微信 Jian：不知道小编们中秋都会干嘛？

这个问题很好回答，中秋节时小编的行动会分为两大派，一是回家探亲党，二是宅宿舍打游戏党。像时雨这等人生赢家，自然是要回家与女友相聚的，而像稀饭、乐小游、初心者等人估计会在《最终幻想XIV》里继续消磨时间吧？

Email JINJIN：看到352期“读编往来”里的四格，简直要笑尿。哪尼同学绝对是故意的吧？配上那副假面，好恶度呈几何倍数递增啊！不过哪尼同学你的胆子可真是不小，居然敢陷害八老师，小心八老师发动必杀技，来个什么夺命连环催稿之类的，真真是伤不起呀！

冤枉冤枉！我自己玩的时候真的是有让女鬼掉头就走的啊。和我一起玩的网络部同事梦叶可以作证！

我什么也不知道……

你！

不要解释了，下期稿子数量加倍，交稿日提前。

T_T看来真是百口莫辩了。不过悄悄告诉这位读者，比起女鬼正面冲过来那种一瞬间寒毛直立的感觉，目送她抽搐离去的背影其实更恶心。

天诛！

Email 一：众小编对国行的看法这只能说是仁者见仁智者见智，但不能说谁是仁者谁是智者，这就有点像是当年LOL刚兴起的时候DOTA的玩家喷LOL，LOL的玩家喷DOTA，根本没有孰对孰错之分只是观点上的不同而已。个人而言我对两方的看法都是支持的，我认为时雨的理念核心是没有宽容就没有发展，虽然我们仅仅是巨大时代洪流中的一粒沙石，但如果连我们都不能支持何来发展可言；但是从目前的形势上来看这是逼着玩家或者说核心玩家更确切，逼着我们把国行往绝路上赶，就拿我自己举个例子：我已经有了PS4，Xbox One影响我的最主要因素依旧是游戏，那么对于国行便成了一个艰难的选择，所以我觉得现在能做的还是等待，静观其变，不欲其乱，以待他日时机成熟之时。

您说得对，本来编辑议题的初衷也是为了让各位小编的观点进行碰撞，从而萌生出一些新的思路。您的看法也是相当合理的。其实就目前来看，Xbox One的预约成绩还不错，具体今后能在大陆取得什么样的成绩，是需要静观其变的。我想索尼也是在观望状态中吧。但不管怎么样，自己喜欢，玩得开心就好！这也才是游戏的初衷。

微信 芒果优格：关注了UCG的官方微博，得知UCG开办了游戏直播的栏目，自然要前往围观。这确实是个不错的新项目，比起A站B站上那些实况，直播这种形式能让玩游戏的小编和观看游戏的玩家有更多的互动，玩家提出的问题小编们看到后可以第一时间给予解答，一下子就拉近了彼此之间的距离。而且还能欣赏到小编们“被虐”的场面，比如胜负师直播《胧村正》DLC死狂难度那期，这可是平时在杂志上绝对没机会看到的美景啊哈哈哈！不过感觉目前这个直播栏目的宣传力度还不够大，看的人也不是很多，感觉有些可惜呢，但话说回来，直播这种特定时间段的节目似乎也很难提前N天就敲定具体时间，想要在杂志上打广告也不是件易事啊……

直播是UCG最近的一次新尝试，所以还有些不成熟的地方，这里先向围观的读者大人们说一声感谢，也请有兴趣但尚未接触过直播的读者们不妨前去看一看，当然像芒果优格读者这样向我们提意见的就更加欢迎了。

关于直播内容，正如读者们所说，要在杂志上面进行预告的确是太难了一点，所以我们更多地使用微博这个便利的途径来预告直播的内容，微信方面也会尽量配合，想要看新鲜直播的读者大人们记得要关注我们的官方微博和微信哦。

严重建议下次直播宇宙人玩绅士游戏！

那种东西公开地玩没问题吗！

是你的话好像没什么问题，反正大家对你的既有印象早就定格了嘛。

乱黑！



微信 时津风：看了最新的《最上游》，就是十大最应该复活的日式游戏，感触良多。好多游戏我已经忘得光光了，看到这个节目才想起来。另外还有个游戏不复活真心不科学啊，就是《PATAPON》，当年玩这个游戏玩得废寝忘食。如今PSV上正好来一发啊！另外我有个任饭朋友，看了这个节目笑而不语，说任天堂名作年年有，最近也就是《银河战士》有些年头了。看来当一个任饭还是挺好的。

任天堂的诸多经典名作确实是长盛不衰，这也是老任非常令人佩服的一点。

《应援团》也好久没有新作了，这年头Wii U都能触控了，老任赶紧在家用机上来一发吧。

不过从另一个方面来看，任天堂在原创新系列上的表现就没有那么给力了，凡事都有双面性啊。

微信 菁：DQ都能无双？看来无双也可以尝试下奇葩题材，像“生化危机”无双、“口袋妖怪”无双……

“最上游”栏目近期将制作一个“十大最适合改编为无双的游戏”，这里也喜欢大家能够畅所欲言。

我先说一个！《战国BASARA》！

黑！你继续黑！

Email Westwind：看到352期“黄金眼”的配图，我不得不竖起大拇指称赞现在小编们真是越来越忠于自己的本性了，宇宙人这幅痴汉MODE全开的模样叫人不寒而栗呀！看来大家都是编辑做久了也懒得伪装本性了，想当年你刚登场时是多么青涩单纯的骚年啊……

我只能说画师对我的认知似乎有些偏差，我现在还是非常青涩单纯的骚年啊……

你只是在非常青涩单纯地说着瞎话吧！

Email 陆廷宇：玩了《P.T.》以后我已经26小时没睡觉了，完了，起始考再见……

小岛一个概念宣传就把大家吓成这样，到时候正式版一出那会是什么状况，简直不敢想象。

完全不用想象了，反正我是绝对不会玩正式版的……



Email 西瓜猪猪：一直以为任天堂是一家执着于己见的游戏公司，即便明知道自家的掌机在设计上有着怎样不体贴玩家的地方，也不会在这一代产品中做出根本性的改革。所以即便玩家因为没有右摇杆而在玩《怪物猎人4》时产生诸多不便，甚至要接上更为笨重的“义肢”，老任也是一副“反正你也不能把我怎么样”的态度。万万没想到，不久前，老任居然公布了新款3DS，不但增加了右摇杆，而且还左右还各加了一个按键，甚至还能更换机器的外壳！简直是完全超乎了玩家们的预料，不得不说，为了掌控住掌机游戏市场，老任也是蛮拼的了。想必以后不少3DS新作都会有对应右摇杆的操作了，而现在我们手里的这台3DS怕也是要沦为废品了。说了这么多，我其实只想问一件事，八老师你打算什么时候买新3DS啊？我们坐等降价呢！

相比现行版本，新机型价格算是比较容易接受了，不妨想想“大使计划”的牺牲者们。只是这次的升级确实有点太狠，不顾原本用户不说，前段时间送游戏清仓估计就“坑”了不少人。但是把新版当作完全体好像又说不过去，毕竟相比现在的其他产品还是落后太多，现行版玩起来也完全没有问题。所以国外对这台机器的评价更多的是“当初为什么不出这个规格！”，然后就当是第一次见到3DS那样，掏钱买买买……对了八老师，什么时候买新3DS啊？

你们不要这样，八老师要哭了。

真是一群坏人，我的3DS还好好的，你们不要诅咒它。说了这么多，我其实只想问一句：“老任你什么时候出New WiiU？”

Email 有尊严地爆肝：最近经常能看到俗称“爱马仕”的《偶像大师》粉丝和俗称“爱生活”的《Lovelive！》粉丝在网上吵个不停，似乎一定要分个彼此高低上下来不可。真搞不懂这帮人累不累啊，不就是玩个游戏而已嘛，至于如此上纲上线吗？就算真的无法接纳对方这个“竞争对手”，无视掉不是更好么？况且这两个游戏我都有玩，感觉各有优势所在，与其吵吵闹闹，不如把这份口诛笔伐的时间投入到游戏当中去不是更好？

的确如这位读者所言，这种所谓的“派系斗争”最近有愈演愈烈的趋势，就跟主机之争一样，其实原本就是难以分出胜负高低的，每一方都有其自身的优点，否则也不会吸引到这么多的玩家粉丝们。不过我更觉得，如果你真的发自内心去喜欢一款游戏，那么很有可能你也不愿意在网上与他人费更多的口舌。正所谓“道不同不相为谋”，既然对方已经打定主意认为他所喜欢的要比你喜欢的更高级，那么就算你说得如何天花乱坠恐怕也难以打动对方的心吧。所以一切还是顺其自然好了。只要我们自己无愧于所爱的游戏作品不就足够了吗？



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品





ACG工作室出品 “我爱游戏”玩家T恤 10件

T恤的五种款式与型号可以在 http://www.acgbook.com/ 进行查询

348 期奖品

大奖
《命运石之门 huke 画集》1 本
《墨西哥英雄大冒险》
主题徽章 6 个

大奖得主：

897481704@qq.com EVANGELION

徽章得主：

280672863@qq.com マ王
865497539@qq.com Discoverer.
1369667112@qq.com 3.1415956535
1052360287@qq.com Normandy SR-2
1738140280@qq.com 百事
862669178@qq.com 你爹一边哭一边

本期问题

1. 你对本期杂志的评价如何?
2. 小编们下期将奔赴日本参加 TGS，今年 TGS 你最关注的日式游戏新作有哪些?

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 9 月 19 日，以发件日为准。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)
邮政编码： 730020
电话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

《游戏·人》第 55 辑，定价：18 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价：32 元。第 21 辑、第 22 辑、第 24 辑，定价：35 元。《PS3 专辑》第 24 辑、第 25 辑、第 26 辑，定价：35 元。《PS4 专辑》第 2 辑、第 3 辑，定价：35 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元。总第 207、267·268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、303、311 期，定价 18 元 / 期。总第 313、337、353 期，定价 14 元 / 期。总第 352 期特刊，定价：19.8 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)
邮政编码： 730020
电话： 0931-4867606
Email： pgking@263.net

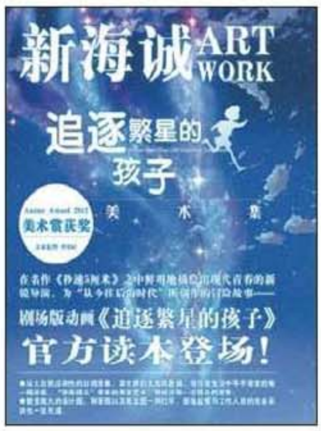


《掌机王 SP》：第 96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、158 辑，定价：9.8 元；160、171、178、183 辑，定价：12 元；103、151，定价：14.8 元；164、187 辑，定价：16 元。203 ~ 206，定价：18 元。216、219 辑，定价：14 元。217 ~ 219、225 辑，定价：19.8 元；《口袋玩家》：28、38、42 ~ 46、54、55 辑，定价：16 元。第 62 ~ 64、75 ~ 78、80 辑，定价：18 元。
《3DS 专辑》：VOL.8；VOL.9，定价 35.00 元。《PSV 专辑》：VOL.9；VOL.11，定价：35 元。《PSV 宝典》：定价：28 元。《PSP 专辑》：VOL.3，定价：25 元；VOL.6：定价：28 元；VOL.14 定价：32 元。《NDS 专辑》：VOL.2，定价：25 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《口袋妖怪 2014 完全大图鉴》，定价：68 元。
《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价 12.00 元；VOL.11、13，定价 18.00 元。《怪物猎人 4》狩猎攻略本：定价：45 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)
邮政编码： 730010
电话： 0931-8663118
Email： acgbook@163.com



《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价：42 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价：42 元；《怪物猎人同人画集》，定价：38 元；《街头霸王幻彩珍藏》，定价：25 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价：9.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价：9.8 元 / 辑；《模魂志》第 77、79、84-87、94 期，定价：22 元 / 期。

小编寄语

努力工作,拼命玩!

八重樱

本期个人签名

你考 92 是因为你的实力就这么多,我考 100 是因为试卷分数上限只有 100。

★最近新出的几部日剧都相当好看,特别是广末凉子主演的《圣女》,剧情各种毁三观。曾经的邻家小妹广末凉子经过十几年岁月的洗礼摇身一变成了"毒妇恶女",微妙的表情变化十分值得观众玩味。虽然确实感觉不如年轻时那么可爱漂亮了,但全身散发出的气场却颇能震慑人心。本作的主题曲也颇为动听,推荐给喜欢推理类型日剧的读者朋友们。另外还有一部热门日剧名为《昼颜》,同样是毁三观的题材,主角是两位已婚的家庭主妇,讲述她们婚后出轨的经历……嗯,我觉得为了我自己的身心健康还是不要看的好。

☆UCG 在斗鱼网站的直播栏目已经开办了,虽然我还没有亲自做过直播,但观摩了几次同事们的直播觉得非常有趣。现在互联网如此发达,我们作为传统纸媒也要利用起这份优势来才行。接下来一段时间游戏大作都不少,我们也会尽量将大作的流程以直播形式呈现给大家。关于直播时间的预告,我们会第一时间公布在官方微博上,想要看小编们在游戏里是如何"被虐"的玩家们,机不可失时不再来呀!

稀饭

本期个人签名

太多人在抱怨不公平不平衡,却甚至没空仔细看一眼别人到底都在忙什么。

【新装备】因为想要更为顺畅地玩国服的《FF14》,加上一直以来都没有一台像样的笔记本电脑用于工作,所以最后在时雨帮忙出谋划策的情况下,入手了一台微星笔记本,还 DIY 地额外多装了一条 4G 内存并更换了固态硬盘,使用体验真是没话说,趁着休息空闲一鼓作气把斧术师冲到了 30 级,并且在练了 15 级剑术师和 8 级格斗家的情况下成功转职为战士,不过到了这个阶段却发现游戏本身的乐趣正变得越来越少,果然网络游戏这种东西,还是细水长流比较实在,不然等级或装备提升得快,腻味得也快。

【新目标】去完了欧洲,以后人生中觉得要自己再去游览一次的地方又多了一个,不过不知不觉来了 UCG 三年,每次说着要休假要休假,不但每一次休得成,就算难得有长假期,也最后都是几乎宅在家渡过,所以忙啊累啊的都是借口,决心才是最重要的,因此今年国庆,要筹划一下去度一下假,不过没打算去景点跟别人挤,只想找个清静的地方无忧无虑地过几天日出而起日落而息,自己做饭读书度日的生活,目前还没有打听到合适的选择,各位读者如果知道这方面的地方,烦请告诉我一声哦,这里先谢过了~



■这个大黄鸭气球作者荷兰艺术家霍夫曼的新作:大月兔,是目前最能表达我想要处于的状态的作品了。

胜负师

本期个人签名

我有特别的立 FLAG 技巧!

【铂】下期又是一年一度的东京游戏展了,TGS 报道组的各位同学已整装待发。而这一次,也是我们时隔多年再一次制作分量十足的 TGS 合刊。(温馨提示:按照近期优惠规则,网购合刊可以直接包~快~递~呵呵!一般人我不告诉他)

【金】最近 UCG 开了个"斗鱼"的直播频道(65415),测试了几次,还直播了自己《无名英雄 完先初现》的白金瞬间。边打游戏边和大伙儿聊天的感觉还是挺不错的。今后各位小编会轮番上阵,以这种形式与大家交流,希望各位多多捧场!

【银】中秋节朋友送了我一盒五仁月饼……第一口真的有些艰难,不过一旦接受了这种设定,还是挺带感的。今天我还切了半个当早饭,啧啧!拿到这期杂志的时候,中秋应该已经过了,不过还是要补祝大家中秋快乐!

【铜】九月必玩的两个游戏是《火影风暴 变革》和《猎天使魔女 2》,不过得等我把《最后生还者》的老坑先填上。突然觉得这是不可能完成的任务。

哪尼

本期个人签名

以后每周六晚上至周日早晨,拒绝一切社交媒体。

◆这个月有两张专辑可以循环洗脑,一张是《ALDNOAH ZERO》的 ED 专辑《A / Z | aLIEz》,另外一张就是 fripSide 的《Infinite synthesis 2》(我在本期的多边共享里也有做介绍)。前者无循环两个礼拜,后者则必须无循环 3 个月为数。

◆《ALDNOAH ZERO》真是越来越火了,以至于从每周 6 晚上开始各种剧透就层出不穷,简直防不胜防。比如第 9 话的时候,由于周日加班,于是我早上下载好后准备中午再看。不过在临近下班的时候手贱刷了几下微博,结果时间线上某个关注对象短短的一句话,就把第 9 话全篇的震撼点透得一干二净(看过的人应该知道我说的是哪一段情节),顿时我整个人感觉都不好了,自己看完第 9 话也毫无震撼感。所以个人觉得,不管看了什么片子,就算心情再激动,也不妨多考虑一下别人的感受,特别是在微博这样的公众社交媒体上,表达心情没问题,理所当然的剧透实在是太不厚道了。

◆中秋因为工作的关系,又没法回家了,略伤感。老家的中秋有"博饼"的习俗,说简单点就是一群人用 6 颗骰子摇出特别的点数,来赢取相应的奖励。虽说现在已经没有小时候那样执着于对奖品的渴望,不过看着朋友们兴高采烈地分享着自己的战果,而想到自己已经多年不曾参与,实在是心生艳羡啊。

初心者

本期个人签名

9 月下旬进入钱包灭绝模式。

之前在杂志吐槽了几次,说 3DS 机能已经拖了游戏后腿,有必要升级机器,想着老任什么时候彻底放弃裸眼 3D,把成本用来提升一下图像处理能力。却没想到真的这么快就来了,可是这次推出的新机器非但没有像 2DS 一样放弃裸眼 3D,反而学了亚马逊,用辅助摄像头来改良。顿时觉得原来的版本变成了废物……而且无论是外观的统一,还是不同型号的定位,这次感觉都有种做智能手机产品的思维在里面。老任不做手游却偷师手机,从某种意义上来讲,好像变得更可怕了啊。

时雨

本期个人签名
告别一定要用力一点，因为多看一眼，都有可能成为最后一眼，多说一句，都可能是最后一句。

【直播】最近编辑部开始进行直播，由于加班的缘故，时常会跑进去插几句话。在我看来，这种交流与互动的方式非常有趣。可惜我的脑子转速不够，否则也想和各位小伙伴交流一下呀！

【FF14】《FF14》的进度停在了42级，暂时没有时间去继续玩了。突然好怀念大学时代，在上课之余就能全身心投入到游戏当中，现在想要回归这种状态是不可能的了。人总要学着成长，总要有许多东西去面对。不管怎么样，都是要迈开自己的脚步啊。

【中秋节】本期截稿后就是中秋节了！不知道各位过得怎么样呢？我觉得这些传统节日吧，就是给一个机会和时间去陪陪家里人。随着自身年纪的增长和生活的忙碌，陪家人渐渐地成为一件奢侈的事情。因此在有时间的时候，就别埋着头打游戏了，陪亲人说说话吧！

宇宙人

本期个人签名
懒就跟吸毒一样，一旦上瘾了就很难戒掉……

☆最近晚上抽时间玩了一会国服的《FF14》，没想到玩不到20分钟笔记本就烫得吓人，原来我的电脑已经落后到这个地步了么！于是，原本用来给空调扇的水箱放冰的小盒子现在就被我用来当电脑的散热包了，方法有点粗暴……希望不要弄坏电脑就好。不过还好《FF14》是点卡是按小时算的，按目前的游戏时间来看，第一张点卡估计足够我玩到10月份。

☆《讨鬼传 极》发售前总算是把《自由战争》白金拿到了。认真玩过之后感觉又没想像中那么差，但就是各种意义不大的奇怪设定（比如为什么升级武器还要等）和不够完善的地方让游戏看起来就像一个半成品。白金之后给我留下了“有时间还可以再刷一两把顶级武器出来”或者“偶尔也可以上网虐虐怪”的念头，一款游戏是否打完不在于是否取得白金，而在于你玩够了没。但很可惜接下来就没时间了，这些念头也只能暂时搁置了吧。

秋沙雨

本期个人签名
目标锁定1.22。

●《TOZ》在TGS先行发售的T恤上只有6个角色，扎比达哭哭……最近几年《传说》在发售前肯定会出现些大大小小的问题，大的话2011年《TOX》的剧透事件严重到BNGI都发布了官方声明，小的话2012年《TOX2》Fami通Ebten限定版特典把米拉=马克思威尔的消息给透露了，这次《TOZ》则是官网自己把发售日给手滑发出来了。原本指望《TOZ》能像《TOA》一样配合周年作的名号在12月15日发售，结果今年就只有《世界传说 梦幻同盟》这部连系统都不是LMBS的外传作，连续两年只有炒旧饭的日子真是挺难受的。

○最近白金《失忆症 世界》的时候打了一下音游，因为是乙女游戏所以音游的难度也不怎么高，打着打着就有些怀念当年上学时玩用PSP玩《DJMAX》的日子，其中有一首曲子我很中意，就一直反复挑战，到最后隐藏键位都能打出full combo，不过在那之后就没怎么玩音游了。这次拿《失忆症 世界》十六首曲子的HARD难度全打一次的奖杯，其中我也就只能full combo一首。

纱迦

本期个人签名
求机票偷渡欧洲当提督！

★每天中饭吃什么，对于我们编辑来说一直是一个哥德巴赫猜想式的难题。最近由于必胜客搞天天半价活动，于是一群人中午改吃起了必胜客。从味道、品种来说，必胜客还是远胜其他普通餐厅的，如果吃得一般些，也就十多块钱。想起当年刚来编辑部的时候，必胜客大概是六七十元的价位，那时候麦当劳和肯德基才十多块钱，如今两者价格十分接近，真是令人感叹

★下期就是东京游戏展了，这回轮到我去东京了。其实年初刚去过一次日本，不知道九月这次算不算故地重游呢？日本已经去过很多次，不过不为工作而去的次数就今年年初这一次。感想就是日本最不好玩的地方就是东京（笑），另外强烈要求东京游戏展推迟到10月底召开，这样去日本时还能顺便看个红叶。或者春秋各开一次也可以，这样春天能去顺便看樱花。

★国庆期间准备回老家一趟，顺便见见同学什么的，当然还有老家的各种美食。我现在发现旅游时我对吃的追求已经赶上对玩的追求。等等，我回老家不算旅游吧……

乐小游

本期个人签名
最近胃口不错，又是要胖的节奏

▼看起来就有食欲啊。



【格斗游戏】随着《女神异闻录4 究极无敌背桥摔》等格斗游戏接连发售，编辑部同事们的格斗之魂逐渐被点燃了。不过本人对格斗游戏几乎是一窍不通，按照沙迦的话说就是连基本的防守意识都没有。但每次有新游戏降临当然要去尝试，虽然鲜有胜绩，重在参与的精神还是有的。火影的新作马上就开卖了，如果把这个系列算作格斗游戏的话，那小游还是可以一战的。

【猎奇】日本人发明的猎奇食物一直都令人“大开眼界”，位于日本青森县八户市的一家名为“红色帐篷咖啡店”（赤いテントのコーヒー店）不久前推出了一款充满了恶搞精神的幼虫软糖，造型的逼真程度简直令人不忍直视。不光外表做的维妙维肖，就连虫子身体里的内藏部分都是用蓝莓口味的果酱制作的。前AKB48人气成员筱田麻里子也对这款软糖赞不绝口，咬开软糯的虫子身体后爽滑的果酱便会流露出来，这感觉光是想想就让人“垂涎三尺”了吧。如此猎奇的东西不拿出来跟读者朋友们分享怎么行呢，不要太感谢我啊。

伽蓝

本期个人签名
社交平台就是一个展现我比你活得好的工具。

【猩球崛起2】盛赞第一部的我抽空去看了第二部，感觉远不如第一部惊艳，看之前听说大家都是眼眶溢泪出来的，但是在片中感觉毫无泪点啊。最厉害的是片场好像大家都患了猩猩脸盲症，周围“这是谁？这又是谁？”的疑问声此起彼伏，十分服气。听说还要拍第三部，啧啧，差不多就可以了吧。

【STEAM】感觉现在PC上的STEAM平台越来越完善了，我自己也在上面买了一两款游戏，如果用高配电脑玩一些视觉系大作的话，PC比家用机确实要好出太多了。实际上现在越来越多的大作在宣传时也开始明确地将STEAM定义为一个主机平台，但对于我这种一台电脑用上好多年的人来说，配置更新的速度真的敌不过PC游戏的渣优化，因此还是选择家用机省心。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2014.09.09-2014.12.11

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

近期最大的硬件消息莫过于 N3DS 的公布，凭借机能的强化，相信日后能够看到更多 3DS 平台上的佳作。而 3DS 接下来最瞩目的作品莫过于《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》，拉上身边好友一同游玩能够更体现出本作的乐趣哦！其他游戏方面，《刺客信条 大革命》宣布延期至 11 月 11 日，《真·三国无双 7 帝国》也延期至 10 月 23 日发售，不过两者的延期幅度都不算太大，作为玩家就只能静心等待了。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 9 月					
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
11 日	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットスト-ムレボリュ-ション	BNGI	动作	中文版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
23 日	迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄	Disney Infinity: Marvel Super Heroes – 2.0 Edition	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹 II	Falcom	角色扮演	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪之轨迹 II	Falcom	角色扮演	中文版
25 日	神明与命运觉醒的交叉命题	神様と运命覚醒のクロステ－ゼ	日本一	角色扮演	日版
30 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年 10 月					
2 日	王国之心 2.5 最终混合版	キングダム ハーツ HD 2.5 リミックス	Square Enix	角色扮演	日版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre-Sequel	2K Games	角色扮演	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
15 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	中文版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
23 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
23 日	超级英雄世纪	スーパーヒーロージェネレーション	BNGI	策略角色扮演	日版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 叛变	刺客信条 叛变	Ubisoft	动作冒险	中文版
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	逃出死亡岛	Escape Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
18 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	动作	美版
27 日	生化危机 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
11 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2014 年 12 月					
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd -SIGN-	Arc System Works	格斗	日版
11 日	光明之响	シャイニング・レゾナンス	SEGA	角色扮演	日版
11 日	光明之响	光明之响	SEGA	角色扮演	中文版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 9 月					
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	中文版
23 日	迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄	Disney Infinity: Marvel Super Heroes – 2.0 Edition	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
30 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年 10 月					
2 日	欧米茄五重奏	オメガクインテット	Compile Heart	角色扮演	日版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	驾驶俱乐部	DRIVECLUB	SCE	竞速	美版
7 日	NBA Live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	无间龙头 加强版	Sleeping Dogs: Definitive Edition	Square Enix	动作冒险	美版
14 日	行尸走肉 年度版	The Walking Dead: A Telltale Games Series – Game of the Year Edition	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
15 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	中文版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
23 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	BNGI	动作冒险	美版
30 日	御姐武戏 Z2 混沌	お姉チャンバラ Z2 ～カオス～	D3 Publisher	动作	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
11 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	平台动作	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
11 月内	刺客信条 大革命	刺客信条 大革命	Ubisoft	动作冒险	中文版
11 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2014 年 12 月					
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd -SIGN-	Arc System Works	格斗	日版
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 9 月					
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
11 日	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットスト-ムレボリュ-ション	BNGI	动作	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
23 日	迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄	Disney Infinity: Marvel Super Heroes – 2.0 Edition	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
30 日	极限竞速 地平线 2	Forza Horizon 2	Microsoft Studios	竞速	美版
30 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
30 日	女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	Persona 4 Arena Ultimax	Atlus	格斗	美版
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre-Sequel	2K Games	角色扮演	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	逃出死亡岛	Escape Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	生化危机 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 9 月					
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	中文版
23 日	迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄	Disney Infinity: Marvel Super Heroes – 2.0 Edition	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
30 日	极限竞速 地平线 2	Forza Horizon 2	Microsoft Studios	竞速	美版
30 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	NBA Live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	无间龙头 加强版	Sleeping Dogs: Definitive Edition	Square Enix	动作冒险	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
23 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	BNGI	动作冒险	美版
28 日	日暮城狂欢	Sunset Overdrive	Microsoft Studios	动作冒险	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作	美版
11 日	光环 士官长合集	Halo: The Master Chief Collection	Microsoft Studios	主视角射击	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
11 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
11 月内	刺客信条 大革命	刺客信条 大革命	Ubisoft	动作冒险	中文版
11 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2014 年 12 月					
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 9 月					
20 日	猎天使魔女 2	ベヨネッタ 2	Nintendo	动作	日版
23 日	迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄	Disney Infinity: Marvel Super Heroes – 2.0 Edition	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
27 日	零 濡鸦之巫女	零 ～濡鸦ノ巫女～	Nintendo	动作冒险	日版
2014 年 10 月					
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
2014 年 11 月					
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作	美版
18 日	索尼克音爆 崛起之诗	Sonic Boom: Rise of Lyric	SEGA	动作	美版
2014 年内					
冬季	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	大乱斗スマッシュブラザーズ for Wii U	Nintendo	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 9 月					
13 日	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
25 日	排球少年 连结顶点的景色	ハイキュー !! 系げ！ 顶の景色 !!	BNGI	体育	日版
2014 年 10 月					
2 日	禁忌的马格纳	禁忌のマグナ	Marvelous	策略角色扮演	日版
9 日	魔神之骨 时空魔神	マジンボーン 时间と空间の魔神	BNGI	动作冒险	日版
11 日	怪物猎人 4G	モンスターハンター 4G	Capcom	动作	日版
23 日	世界传说 梦幻同盟	テイルズ オブ ザ ワ-ルド レ-ヴ ユナイティア	BNGI	策略角色扮演	日版
2014 年 11 月					
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作	美版
13 日	海贼王 超伟大之战 X	ワンピース 超グランドバトル X	BNGI	动作	日版
21 日	口袋妖怪 Ω 红宝石	ポケットモンスタ – オメガルビ –	Nintendo	角色扮演	日版
21 日	口袋妖怪 α 蓝宝石	ポケットモンスタ – アルファサファイア	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	英雄银行 2	ヒーローバンク 2	SEAGA	角色扮演	日版
27 日	新・世界树迷宫 2 巨龙骑士	新・世界树の迷宫 2 ファフニールの骑士	Atlus	角色扮演	日版
2014 年 12 月					
4 日	战国无双 编年史 3	战国无双 Chronicle 3	Koei Tecmo	动作	日版
18 日	最终幻想 冒险者	ファイナルファンタジーエクスプローラーズ	Square Enix	动作角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 9 月					
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
25 日	绝对绝望少女 弹丸论破间章	绝对绝望少女 ダンガンロンパ Another Episode	SpikeChunsoft	动作冒险	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹 II	Falcom	角色扮演	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪之轨迹 II	Falcom	角色扮演	中文版
2014 年 10 月					
2 日	静籁永恒 Plus 献给新生之星的祈祷之诗	アルノサージュ –プラス– ～生まれいずる星へ祈る诗～	Gust	角色扮演	日版
2 日	静籁之空 离线版 献给陨星之诗	シェルノサージュ –オフライン– ～失われた星へ捧ぐ诗～	Gust	文字冒险	日版
21 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
23 日	超级英雄世纪	スーパーヒーロージェネレーション	BNGI	策略角色扮演	日版
2014 年 11 月					
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作	美版
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
27 日	梦幻之星 Nova	Phantasy Star Nova	SEGA	动作	日版
27 日	Fate/hollow ataraxia	フェイト / ホロウ アタラクシア	角川 Games	文字冒险	日版

09.20 猎天使魔女

攻略预定

Wii U ■ Nintendo
动作 ■无对应周边
推荐度 S



本作是由神谷英树开发的知名动作游戏《猎天使魔女》续作，性感的贝姐以全新的清爽短发造型飒爽登场！这次她将会为了救回被抓到地狱的好友贞德的灵魂而勇闯地狱，除了要继续对付天使之外，还要跟魔族决一死战。本作新增了双刀、冰火喷射、镰刀器等武器，终结技也更加丰富，还有“蝴蝶夫人”等气势十足的召唤，势要将华丽和要酷路线走到底。此外，本作还对应在线二人联机模式，通过 Wii U 的网络功能跟各地的好友一起闯关。

09.23 FIFA 15

多机种 ■ EA
体育 ■对应机种为 PS3、PS4、X360、XOne
推荐度 A



一年一度的足球盛宴即将在月底到来，各位足球游戏爱好者们准备好了吗？根据目前公布的消息以及科隆游戏展上提供的试玩来看，《FIFA 15》在游戏细节的进步比较明显。重新勾勒的人物面部建模，更为符合现实的皮球运行轨迹以及球员带球突破时人球分离的感觉，这些都在让本作向更为完美的方向进化。官方授权方面再次达到历史之最，次世代的中文版也让国内玩家们多了值得购买的理由。本作能否抵御《PES 2015》的挑战，守住足球游戏王者的宝座呢，让我们拭目以待。

09.25 英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ

攻略预定

多机种 ■ Falcom
角色扮演 ■对应机种为 PS3、PSV
推荐度 A



《闪之轨迹 Ⅱ》的剧情紧接着前作的结局，描绘着系列玩家们最为关心的帝国内战。可操作角色数量比前作要翻一倍之多，克州篇的主角罗伊德与莉夏也将会以意想不到的形式与玩家们见面。系统方面加入了前作只能浅尝即止的“骑神战”与“神气合一”，移动手段也增加了骑马和摩托车两种方式，地图间的移动甚至还能通过乘坐母舰来进行。黎恩与同伴之间的绊事件比起前作也加强了演出效果，同时还收录了不少有意思的小游戏在其中。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

苍蓝雷霆 神枪伏特 17 72
二度勇气 光盘
乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 光盘
藤子・F・不二雄角色大集合! SF喧哗派对!! 4

PS3

暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版 45
超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木 17
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄 光盘
黑暗之魂Ⅱ 17 84
黑道圣徒 冲出地狱 5 光盘
霍霍肯姆 17
崛起3 泰坦诸王 16
乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 光盘
女神异闻录4 究极无敌背桥摔 17 66
女神异闻录5 光盘
热情传说 光盘
如龙0 誓约之地 光盘
生化危机 启示录2 光盘
生化危机HD 重制版 光盘
使命召唤 幽灵 17 88
小小大星球3 光盘
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ 光盘
勇者斗恶龙 英雄传 暗黑龙与世界树之城 光盘
中土 摩多之影 光盘

PS4

暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版 45
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄 光盘
黑道圣徒 冲出地狱 5 光盘
霍霍肯姆 17
剑刃风暴 百年战争与恶梦 光盘
乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 光盘
女神异闻录5 光盘
如龙0 誓约之地 光盘
生化危机 启示录2 光盘
生化危机HD 重制版 光盘
使命召唤 幽灵 17 88
夏日课堂 光盘
小小大星球3 光盘
血源诅咒 光盘
伊苏(新作) 光盘
勇者斗恶龙 英雄传 暗黑龙与世界树之城 光盘
中土 摩多之影 光盘

PSV

大江户锻造师 26
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄 光盘
花舞少女 夜来舞会 4
混沌之戒Ⅲ 前传三部曲 24
霍霍肯姆 17
乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 光盘
LoveLive! 学院偶像天堂 16 79
讨鬼传 极 16 32 光盘
伊苏(新作) 光盘
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ 光盘

PSP

讨鬼传 极 16 32 光盘

Wii U

迪士尼无限2.0 漫威超级英雄 光盘
乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 光盘
塞尔达无双 52
藤子・F・不二雄角色大集合! SF喧哗派对!! 4

X360

暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版 45
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄 光盘
黑暗之魂Ⅱ 17 84
黑道圣徒 冲出地狱 5 光盘
崛起3 泰坦诸王 16
乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 光盘
女神异闻录4 究极无敌背桥摔 17 66
忍者龙剑传2 光盘
生化危机 启示录2 光盘
生化危机HD 重制版 光盘
使命召唤 幽灵 17 88
中土 摩多之影 光盘

Xbox One

暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版 45
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄 光盘
黑道圣徒 冲出地狱 5 光盘
乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 光盘
生化危机 启示录2 光盘
生化危机HD 重制版 光盘
使命召唤 幽灵 17 88
中土 摩多之影 光盘

ARC

口袋妖怪 格斗竞技场 5



《游戏黄金眼》《最上游》
等众多自制网络视频节目精彩呈现

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

UCG 2014
科隆游戏展纪行

最上游
十大最应该复活的日式游戏系列

热血最强

忍者龙剑传Ⅱ
超忍难度全程无伤

游戏试玩

绅士戏猫！
讨鬼传 极 实况试玩

新作影像集锦

宿命
黑道圣徒 冲出地狱
迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄
乐高蝙蝠侠 3 超越歌谭
中土 摩多之影 | 血源诅咒
剑刃风暴 百年战争与恶梦
夏日课堂
生化危机 HD 重制版
生化危机 启示录 2
如龙 0 誓约之地
小小大星球 3
勇者斗恶龙 英雄传
暗黑龙与世界树之城
伊苏（新作）| 女神异闻录 5
二度勇气 | 热情传说
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ

ENDING SONG

女神异闻录4 究极无敌背桥摔
片头曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________

收藏日期 ____________________



乐高蝙蝠侠 3 超越歌谭

Lego Batman 3: Beyond Gotham

机种：PS4/PS3/Xbox One/X360/Wii U

类型：动作

发行：WB Games

发售日：2014 年 11 月 11 日

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

直击亚洲地区最受瞩目的游戏盛会
超大分量报道展会特别合刊重磅登场

游戏机实用技术 Tot.354-355
2014年9B · 10A
240页 +HD影像光盘

TGS合刊

TGS现场直击报导

UCG报导团全方位报导东京游戏展盛况
发布会亲历 | 展台风光秀 | 旅途见闻
以及更多精彩内容呈现

重磅企划：明年就去TGS！

全方位介绍参加东京游戏展流程
申请资格 | 办理签证 | 选择航班 | 预订酒店 | 交通方式 | 参展建议 | 景点推荐 | 美食指引
以及更多实用旅游建议 让你能用一本UCG玩遍TGS

多款大作攻略登场

宿命
超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木
任天堂全明星大乱斗 for 3DS
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 变革

9月下旬 全国上市

订全年 期期发快递
送价值99元的T恤！

游戏机实用技术官网
http://www.ucg.cn

UCG口袋微店
http://wd.koudai.com/item.html?itemID=227569560

手机用户可到UCG口袋微店订阅，享同等优惠和赠品，并且支持支付宝、财付通、信用卡付款。

T恤款式和尺码请参看
www.acgbook.com





游戏·人 Vol.55

大16开136页+DVD光盘

游戏人物中国独立游戏人专访系列首登场
专访iOS台湾区付费App榜首获得者 德义

–传世之书–
虚拟现实倒计时
Oculus Rift彻底解构

–斑斓之书–
最终兵器 弓

–映画馆–
Sorry，我行古惑噶
香港黑帮影视这些年

–游人小说–
午夜 · 足球 · 游戏 · 人

现已全国上市



PS4专辑 Vol.3

大16开208页+DVD光盘

透视PS4高清复刻狂潮
欧罗巴魅影
2014科隆展PS4展出点评

–下载佳作–
晶剑 | 墨西哥英雄大冒险 加强版
勇敢的心 世界大战 | 光之子

–攻略集结–
看门狗 | 最后生还者 重制版 | 无双大蛇2 终极版
古墓丽影 终极收藏版 | 谋杀 灵魂疑犯 | 秋叶原之旅2
潜龙谍影V 原爆点 全任务极限挑战指南

现已全国上市